

# Games *Disc & Mag*

1/94  
DM 7,-  
COMPUTER

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

Action und Adventure

**Sam & Max**  
**Mortal Kombat**

Star Wars auf CD-ROM

**Rebel Assault**

Mit  
großem  
CD-ROM  
Teil

Marktübersicht

**22 Grafikkarten**  
**von 200 bis**  
**1000 Mark**

Große Reportage: Interplay

**Star Trek 2 • Stonekeep**

**Star Reach • Interviews**

C O V E R D I S K

**ANDROID**

Eine voll spielbare Version des  
besten PC-Flippers aller Zeiten!

386er • Tastatur • VGA

Lesen Sie das kleine Diskette  
verfügen, so werden Sie sich bald  
an Ihren Computerspielen freuen.

Für den Versand zu defekten Disketten  
erhalten Sie eine von Gamers  
Coupon aus dem Heft und schicken  
ihn an:

COMPUTER Verlag  
Reklamation PC Games 1/94  
90 227 Nürnberg



**SILVERBALL  
THE FUTURE OF PINBALL  
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.**

- |               |   |
|---------------|---|
| FANTASY       | - KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN        |
| BLOOD         | - OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN?         |
| NOVA          | - ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS    |
| SNOOKER CHAMP | - SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER |
| ODYSSEY       | - BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRFAHRT |

SPIELSPASS 90%

**89.95 DM**

ERHÄLTICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK  
SILVERBALL UND ULTRA SOUND  
ZUSAMMEN

**449,- DM**

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:  
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

**TRANSTECH**

TRANS-TECH  
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME  
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11  
74182 OBERSULM  
TELEFON 0 71 30 / 66 64  
TELEFAX 0 71 30 / 91 20  
TELEX 728 262 TRANS D



Advanced  
**GRAVIS**  
Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG  
(LIEFERUNG FREI HAUS)







**Es  
ist der  
9. November  
1989...**



# AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,  
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!  
Du hast jetzt die Chance, den  
*Aufschwung Ost* zu schaffen! Unglaublich  
realistisch! In 25 Städten  
der neuen Bundesländer mußt  
Du regieren, sanieren, investieren!  
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation  
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

- ✕ 7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!
- ✕ Große, detaillierte Landkarte!
- ✕ Realitätsnahe Daten und Fakten!
- ✕ Detailreiche Grafik!
- ✕ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✕ Einfache Bedienung mit Maus!



...detaillierte Landkarte...



...auf Realitätsnahe...



...und optimale Bedienbarkeit!

## SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO





# WEIHNACHTEN

**W**eihnachten '93. Der akute Softwaremangel auf dem Sektor CD-ROM scheint nun endlich ein Ende gefunden zu haben. Konnten bereits zu Beginn des Monats das interaktive Adventure Critical Path und der Arcade-Klassiker Mad Dog McCree für Furore sorgen, so bewies der amerikanische Softwaremagnat LucasArts kurz vor Redaktionsschluß einmal mehr, wer in diesem Geschäft für revolutionäre Innovationen zuständig ist. Rebel Assault stellt kompromißlos klar, daß das bisher eher stiefmütterlich behandelte Medium CD-ROM nicht nur als riesiger Massenspeicher gesehen werden darf, sondern für die nahe und ferne Zukunft des Computerspiels eine zwingende Notwendigkeit darstellt. Daß zum ersten Mal Grafik, Sound und Gameplay gleichermaßen berücksichtigt wurden, läßt jeden Spielefan neue Hoffnung schöpfen. Vielleicht ist es möglich, daß wir schon sehr bald in die Rolle eines x-beliebigen Kino-Helden schlüpfen und interaktiv in einer nur sehr grob vorgegebenen Handlung in Aktion treten können?

LucasArts hatte aber diesen Monat nicht nur Rebel Assault für die staunende Fachpresse parat. Die zweite Neuerscheinung, Sam'n'Max, wird zwar längst nicht so innovativ sein wie Rebel Assault, jedoch sollten die Lachmuskeln schon einmal im Hinblick auf den baldigen Veröffentlichungstermin getrimmt werden. Wir konnten im Rahmen eines Besuchs bei Softgold in Kaarst diesen Weihnachtshit unter die Lupe nehmen. Das Resultat dieser 20stündigen Reise in den Westen lesen Sie auf Seite 32: Das Spiel des Monats!

Gewalt am Bildschirm. Schenkt man einem großen Teil der deutschen Presse und des Fernsehens Gehör, so gewinnt man den Eindruck, daß unsere Jugend ihre Computer und Konsolen nur benutzt, um schnell aufgestaute Aggressionen auf übelste Art und Weise abzureagieren. Besonders das Erscheinen von Mortal Kombat hat die ohnehin schon hitzige Diskussion neu entfacht; viele sind dabei der Meinung, daß sich daraus längst ein "Moral Kombat" entwickelt hat. Man kann nun dazu stehen wie man möchte und wir wollen uns auch nicht zum Richter über Gut

und Böse emporschwingen, jedoch darf man auf keinen Fall einen computerspielenden Jugendlichen gleich zum gewaltbereiten Randalierer abstempeln. Wir glauben, daß das Computerspiel an sich diesen schlechten Ruf, dieses negative Image nicht verdient hat, nur weil sich ein paar schwarze Schafe unter die Unterhaltungsoftware gemischt haben. Der positive Effekt, den Computerspiele zweifellos erzeugen können, ist sehr in den Hintergrund getreten.

Nach dem durchschlagenden Erfolg unserer letzten Reportage haben wir unseren Auslandskorrespondenten Markus Krichel in diesem Monat auf die kalifornische Softwareschmiede Interplay angesetzt. In seinem sehr interessanten Artikel ab Seite 14 lesen Sie alles Wissenswerte über Star Trek 2, Stonekeep und das neueste Werk Star Reach.

Bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PC Games zu wünschen. Im nächsten Jahr lesen wir uns wieder. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch!

Oliver Menne  
Leitender Redakteur



# Epic Pinball

Nachdem die PC-Welt jahrelang auf eine Flippersimulation warten mußte, die den Amiga-Flippern Pinball Dreams und Pinball Fantasies das Wasser reichen konnte, ging es in den letzten Monaten Schlag auf Schlag. Pinball Dreams PC, 8 Ball Deluxe und Silverball waren die Wegbereiter für diese Coverdisk: Epic Pinball bricht alle Flipper-Rekorde.



CRASH



MAGIC



POTGOLD



ANDROID

Nach dem grandiosen Auftakt, den der amerikanische Hersteller Microleague mit Silverball hinlegte, gibt er jetzt noch eins drauf: Epic Pinball ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tables, grandiosem Sound und einer bisher unerreichten Spielbarkeit. Auf der PC Games-Coverdisk bekommen Sie die Gelegenheit, einen dieser acht Tische ausführlich probezuspielen. Android

unterstützt alle PCs ab 386er, alle Sound-Blaster-kompatiblen Karten sowie VGA in 256 Farben. Das beste aber ist, daß die Coverdisk-Version keinerlei Spielbeschränkung unterliegt: Die Highscores werden automatisch auf der Festplatte gesichert und es gibt keine Begrenzung in der Spielzeit. Alles weitere über die Installation und die Bedienung der Epic Pinball-Demo erfahren Sie auf Seite 64. Falls Ihnen der

einzelne Table schon zusagen sollte, erfahren Sie im Programm mehr über das Bestellen der Vollversion. Wer das Erscheinen der endgültigen Version aber noch abwarten kann, sollte sich noch bis zu unserem Review in einer der nächsten Ausgaben gedulden. Jetzt aber: Viel Spaß!

DEEPSEA



EXCALIBUR



JUNGLE



**MEHR  
INFOS AUF  
SEITE  
64**



# INHALT

## RUBRIKEN

What's up	4	Anleitung Coverdisk	64
Inhalt	6	Garantie Coverdisk	65
UPtoDATE	8	Charts	65
Inserentenverzeichnis	65	Coming up!	116
Secret Whisper - Tips & Tricks	56	Impressum	116
Komplettlösung Prince of Persia	58		
Komplettlösung Dracula Unleashed	60		
Post Script - Leserbrief	68		
Demoservice	62		
Lesestoff	66		

Jetzt PC Games testen:  
unter ☎ (09122) 60 61  
eine Ausgabe kostenlos.

## REPORTAGE

Zu Besuch bei Interplay	14
Star Trek 2	16
Star Reach	22
Stonekeep	26
Interview mit Alan Pavlish	30

## SPIEL DES MONATS

● Sam & Max	32
-------------	----

## REVIEWS

Aufschwung Ost	38
Alien Breed	40



**Nach der großen Origin-Reportage in der November-Ausgabe steckte unser rasender Reporter Markus Krichel (auf dem Foto links) diesmal seinen Schuh in die Tür des kalifornischen Herstellers Interplay. Neben interessanten Vorberichten über die bei Interplay anstehenden Neuveröffentlichungen Star Trek 2, Star Reach und Stonekeep interviewte Markus Krichel auch Alan Pavlish, den Designer des Erfolgsspiels The Lost Vikings. Daß er dabei wieder an unsere Leser gedacht hat, versteht sich von selbst: Wir verlosen drei handsignierte Exemplare des Denkspiels. Mehr darüber ab Seite 14.**



Oxyd Magnum	42
● Goblins 3	44
Elite 2 - Frontier	48
Space Job	52
Goal!	72
Railroad Express	74
● Mortal Kombat	76
Sim Farm	80
Bloodnet	82
Okolopoly	84
Discoveries of the Deep	84
Strike Squad	84
Surf Ninjas	85
McDonaldland	85
Honey D. Clown	85

## CD-ROM

CD-ROM-News	94
● Rebel Assault	96
Mad Dog McCree	100
Critical Path	102
Return to Zork	104
Tornado	104
Revell Backroad Racers	106
Alone in the Dark	107

## PD & SHAREWARE

PC-Testprogramme	88
Dschump	89
Halloween Harry	90
Night Raid	92
Sango Fighter	90

## SPECIAL

Messebericht: Computer '93	108
----------------------------	-----

## HARDWARE

Marktübersicht Grafikkarten	110
-----------------------------	-----

## GEWINNSPIELE

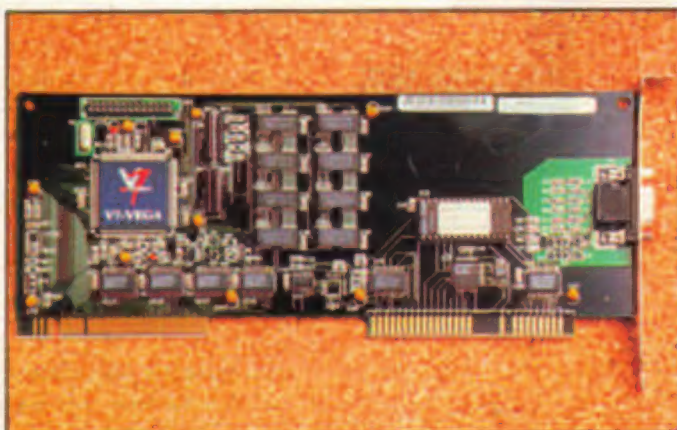
Bertelsmann Gewinnspiel	54
Interplay: Lost Vikings 3 x handsigniert	30



**76** Endlich einmal ein brauchbares Beat 'em Up für den PC! Ab Seite 76 haben wir Mortal Kombat unter die Lupe genommen. Alles deutet darauf hin, daß der Amiga als Vorzeige-Rechner für Actionspiele bald vom Thron gestoßen wird...



**96** Der CD-ROM-Teil platzt fast aus seinen Nähten. Ein wirklicher Schlager unter den guten CD-ROM-Spielen ist Rebel Assault. Fliegen Sie auf Luke Skywalkers Spuren durch Canyons und Asteroiden oder nehmen Sie an heißen Lasergefechten teil. Rebel Assault macht es möglich.



**110** Was wir in der letzten Ausgabe mit den Soundkarten begonnen haben, setzen wir diesmal fort: Eine Marktübersicht auf dem neuesten Stand soll Ihnen Durchblick im vielfältigen Dschungel der unzähligen Grafikkarten geben. Welche für Sie die richtige sein könnte, erfahren Sie ab Seite 110.

**NEUE HOTLINE-NUMMER AB SOFORT:**  
**(09 11) 6 42 77 62**



# UR-DRÄGE

von Thomas Borovskis,  
Oliver Menne  
und Thorsten Szameitat

## Archon Ultra

### Schachmatt

Alte Hasen des Softwarebusiness erinnern sich immer wieder gerne an die längst vergangenen Tage, in denen man Stunden über Stunden vor



**Archon Ultra ist keine direkte Konkurrenz für Battle Chess 4000.**

Spielen wie beispielsweise Seven Cities Of Gold oder Pirates verbrachte. Nachdem diese beiden Klassiker schon erfolgreich für den PC umgesetzt wurden, ist jetzt das betagte Archon an der Reihe. Der Urgroßvater aller Actionspie-

**System:** 386er, VGA  
**Preis:** ca. DM 120,-  
**Erhältlich:** Anfang '94

le wurde dabei sowohl grafisch als auch soundtechnisch



stark aufgepeppt. Wie sich das gute Stück schließlich spielen läßt, erfahren Sie, sobald die erste spielbare Demo vorliegt.

## Comanche Mission Disk 2

### Kriegsbeil 2

Novalogic möchte allen Fans des immer noch erfolgreichen Comanche zum Weihnachtsfest eine ganz besondere Freude bereiten: Die zweite Missionsdisk soll noch vor Jahresende über die Ladentheken wandern. Interessierte Piloten können dann in zahlreichen neuen Szenarien für die gerechte Sache einstehen. Die ersten Bilder sind jedenfalls schon so gut, daß sie Geschmack auf mehr machen. Besonders die Mission in der schneebedeckten Umgebung paßt zur Jahreszeit.

**Die zweite Missionsdiskette hat wieder allerhand beeindruckende Grafiken zu bieten.**

**System:** 386er, VGA  
**Preis:** ca. DM 100,-  
**Erhältlich:** Ende '93



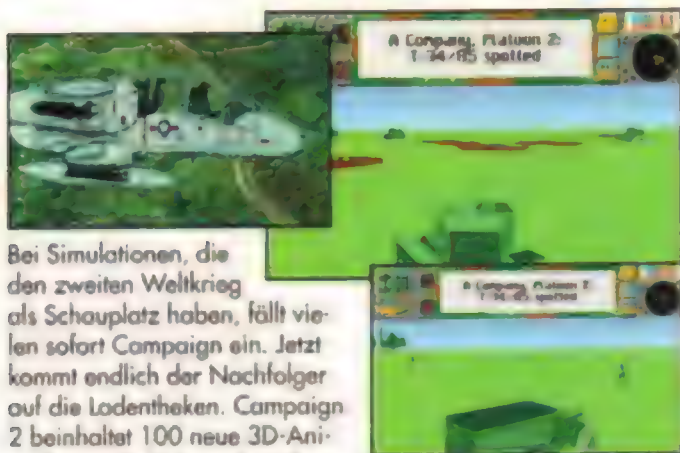






## Campaign 2

### Geschichte live!



Bei Simulationen, die den zweiten Weltkrieg als Schauplatz haben, fällt vielen sofort Campaign ein. Jetzt kommt endlich der Nachfolger auf die Ladentheken. Campaign 2 beinhaltet 100 neue 3D-Animationen. Dabei wurden alle modernen Waffensysteme integriert, wie beispielsweise lasergesteuerte Gewehre, Nachtsichtgeräte und Sucherraketen. Hatte der erste Teil mehrere historische Karten aus dem zweiten Weltkrieg zur Grundlage, so können bei Campaign 2 zahlreiche Gefechte der letzten 50 Jahre ausgetragen werden. Natürlich steht auch diesmal wieder der strategische Gesichtspunkt voll im Vordergrund. Actionfans werden also kaum auf ihre Kosten kommen. Strategiefans können sich jetzt schon auf Campaign 2 freuen.

**System:** 286er, VGA  
**Preis:** ca. DM 120,-  
**Erhältlich:** Dezember '93

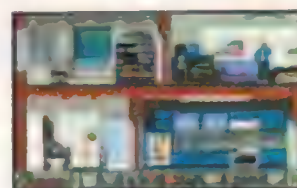
## Backstage

### Hinter der Kulisse

Nach dem Energie Manager, Victor Loomes und Vision folgt nun ein weiteres Promotion-Spiel mit dem Namen "Backstage". Es erscheint als Freeware und ist deshalb bei jedem Computerclub, PD-Händler und in zahlreichen Mailboxen kostenlos erhältlich. Die Story: In der Stadt des Helden findet demnächst ein Konzert mit einem internationalen Super-Star statt. Zu diesem Ereignis verlost der lokale Radiosender etwas ganz Besonderes: Eine Eintrittskarte mit Backstageausweis. Jetzt müssen alle Informationen zusammengetragen werden, die benötigt werden, um als Gewinner der Verlosungsaktion zu diesem Konzert gehen zu dürfen. Sponsor dieses lohnenswerten Spiels ist übrigens der Liveclub, mit dem wir in dieser Ausgabe auch ein Gewinnspiel veranstalten. Mehr dazu lesen Sie auf Seite 54.



**Auf der Hatz nach dem begehrten Backstage-Ticket.**



**System:** 286er, VGA  
**Preis:** Freeware  
**Erhältlich:** Ende '93

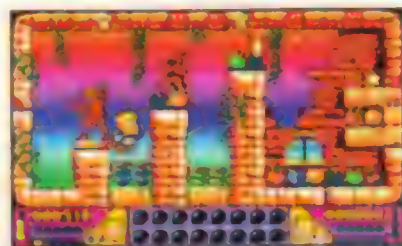
## Magic Boy

### Zauberlehrling

Jump & Run-Spiele scheinen nun auch langsam den PC zu erobern. Nach den hervorragenden Konvertierungen von Zool und Robocod drängt nun einer dritter auf das Siebertreppchen. Sein Name? Magic Boy! Der kleine Hewlett ist Klassenbester der örtlichen Zauberschule. Ohne Absicht läßt er eines Abends die Tiere im Keller seines Meisters frei, so daß nun sehr schnell gehandelt werden muß, damit sein Lehrer ihm nicht auf die Füße tritt. Vier unterschiedliche Gegenden mit insgesamt 64 Levels müssen erkundet werden und 32 Bonuslevel stehen auch noch bereit. Das hört sich alles schon sehr vielversprechend an. Extrawaffen, ein Levelcode-System und tolle Comic-Atmosphäre sind natürlich inklusive.



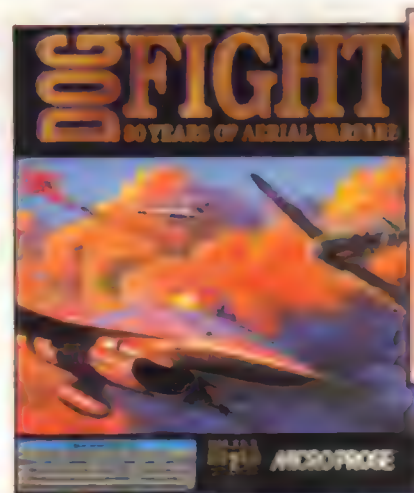
**Der Held auf der Suche nach den entlaufenen Tieren.**



**System:** 286er, VGA  
**Preis:** ca. DM 100,-  
**Erhältlich:** Dezember '93

## Winterkollektion

### Unter dem Baum



Auch MicroProse bietet zum Weihnachtsfest ein Spezialpaket an. Unter dem Titel "Winterkollektion" sind jeweils im Doppelpack folgende Kult-Klassiker erhältlich: Flying Fortress und Dog Fight, Harrier Jump Jet und Falcon 3.0, Special Forces und ATAC. Für schlappe DM 139,95 kann ein Paket im Handel erstanden werden. Ob für den persönlichen Gebrauch oder als Geschenk für einen guten Freund, die gebotene Leistung stimmt allemal. Allerdings wird sich so ein Paket nur für jemanden lohnen, der wirklich keines der beiden Spiele besitzt.

**System:** 286er, VGA  
**Preis:** ca. DM 139,95  
**Erhältlich:** Dezember '93



# Telegramm

+++ Dynamics: Nach den Verzögerungen bei der Fertigstellung des Aces of the Pacific-Nachfolgers Aces over Europe ist es jetzt soweit: Die Flugsimulation aus dem Zweiten Weltkrieg steht endlich in den Verkaufsregalen.+++ LucasArts: Eine gute und eine schlechte Nachricht. Bei LucasArts Software ist man sich sicher, daß es wohl keinen fünften Teil der Indiana Jones-Computerspielreihe geben wird. Dafür ist aber die Fortsetzung der Kinoserie mit Harrison Ford fest geplant.+++ Century Media: Der lang erwartete M.U.L.E.-Nachfolger Subtrade wird wahrscheinlich erst im Frühjahr 1994 erscheinen.+++ Sierra: Larry 6 ist draußen! Leider erst in den USA. Natürlich werden wir uns bemühen, das Spiel so schnell wie möglich nach Deutschland zu bekommen. Mit ziemlicher Sicherheit lesen Sie das Review in der nächsten Ausgabe.+++ Origin: Ultima VIII wird laut Hersteller im Januar in den Verkaufsregalen stehen. Am 10. Dezember erscheint hingegen schon das 3D-Actionspiel Doom von ID-Software.+++

## The Lords Of Power

## Eure Lordschaft



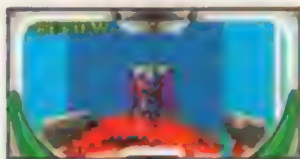

Diese Compilation kommt gerade recht zur Weihnachtszeit. Mit Railroad Tycoon, The Perfect General, Red Baron und Silent Service 2 ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wer also immer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen computerisierten Bekannten oder Verwandten ist, der sollte diese Spielesammlung schon einmal in die engere Auswahl aufnehmen. Zählt man den Wert der einzelnen Spiele zusammen, so kommt man auf einen astronomischen Betrag. Vier Spiele für DM 120. Mehr bekommt man in der Regel nicht.

System: 286er VGA  
Preis: ca. DM 120  
Erhältlich: November 93

## The Hidden Below

## Versteckspiel

Wer bei diesem Titel ein mysteriöses Abenteuer erwartet, liegt völlig falsch. The Hidden Below ist nicht mehr und nicht weniger als ein gut gemachtes Action-Spiel im Stile von Shadowcaster, Ultima Underworld und Terminator Rampage. Als Besonderheit läßt sich nur verzeichnen, daß The Hidden Below aus Deutschland, das heißt von einheimischen Programmierern stammt! Ansonsten wird das übliche mittlerweile so beliebte Spielprinzip vom einsamen Kämpfer geboten, der sich an die Zähne bewaffnet durch einen mit Aliens übersäten Dungeon kämpfen muß. Warten wir ab, was da auf uns zukommt.



**System:** 386er VGA  
**Preis:** ca DM 100  
**Erhältlich:** Anfang 94

## \*MICRO MAGIC\*

*Heiße Spiele – Starke Preise*

\*\*\* TEL. 02371 - 36330 \*\*\*

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Bridge	PC	Bridge	PC	Bridge	PC	Bridge
1. 100% of the total	100	100	100	100	100	100	100	100
2. 90% of the total	90	90	90	90	90	90	90	90
3. 80% of the total	80	80	80	80	80	80	80	80
4. 70% of the total	70	70	70	70	70	70	70	70
5. 60% of the total	60	60	60	60	60	60	60	60
6. 50% of the total	50	50	50	50	50	50	50	50
7. 40% of the total	40	40	40	40	40	40	40	40
8. 30% of the total	30	30	30	30	30	30	30	30
9. 20% of the total	20	20	20	20	20	20	20	20
10. 10% of the total	10	10	10	10	10	10	10	10
11. 5% of the total	5	5	5	5	5	5	5	5
12. 1% of the total	1	1	1	1	1	1	1	1
13. 0.5% of the total	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
14. 0.1% of the total	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
15. 0.05% of the total	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05	0.05
16. 0.01% of the total	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01
17. 0.005% of the total	0.005	0.005	0.005	0.005	0.005	0.005	0.005	0.005
18. 0.001% of the total	0.001	0.001	0.001	0.001	0.001	0.001	0.001	0.001
19. 0.0005% of the total	0.0005	0.0005	0.0005	0.0005	0.0005	0.0005	0.0005	0.0005
20. 0.0001% of the total	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
21. 0.00005% of the total	0.00005	0.00005	0.00005	0.00005	0.00005	0.00005	0.00005	0.00005
22. 0.00001% of the total	0.00001	0.00001	0.00001	0.00001	0.00001	0.00001	0.00001	0.00001
23. 0.000005% of the total	0.000005	0.000005	0.000005	0.000005	0.000005	0.000005	0.000005	0.000005
24. 0.000001% of the total	0.000001	0.000001	0.000001	0.000001	0.000001	0.000001	0.000001	0.000001
25. 0.0000005% of the total	0.0000005	0.0000005	0.0000005	0.0000005	0.0000005	0.0000005	0.0000005	0.0000005
26. 0.0000001% of the total	0.0000001	0.0000001	0.0000001	0.0000001	0.0000001	0.0000001	0.0000001	0.0000001
27. 0.00000005% of the total	0.00000005	0.00000005	0.00000005	0.00000005	0.00000005	0.00000005	0.00000005	0.00000005
28. 0.00000001% of the total	0.00000001	0.00000001	0.00000001	0.00000001	0.00000001	0.00000001	0.00000001	0.00000001
29. 0.000000005% of the total	0.000000005	0.000000005	0.000000005	0.000000005	0.000000005	0.000000005	0.000000005	0.000000005
30. 0.000000001% of the total	0.000000001	0.000000001	0.000000001	0.000000001	0.000000001	0.000000001	0.000000001	0.000000001
31. 0.0000000005% of the total	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005	0.0000000005
32. 0.0000000001% of the total	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001	0.0000000001
33. 0.00000000005% of the total	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005	0.00000000005
34. 0.00000000001% of the total	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001	0.00000000001
35. 0.000000000005% of the total	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005	0.000000000005
36. 0.000000000001% of the total	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001	0.000000000001

Access over Europe D  
PC 74 - DV

Amstons  
06.-DV/06.-DV

1. The first part of the document is a list of names and their corresponding addresses. The names are listed in a single column, and the addresses are listed in a single column to the right of the names. The names are:

- 1. The first part of the document is a list of names and their corresponding addresses. The names are listed in a single column, and the addresses are listed in a single column to the right of the names. The names are:

TFX  
PC-84-DH

**Soundblaster 2.0**  
**PC DH 135,-**

**Soundblaster 2.0**  
**PC DH 135,-**

## HAMMERPREISE:

Game	W	L	T	W	L	T	W	L	T
Chicago Bulls	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Golden State Warriors	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Los Angeles Lakers	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Phoenix Suns	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Portland Trail Blazers	55	27	18	55	27	18	55	27	18
San Antonio Spurs	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Seattle SuperSonics	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Utah Jazz	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Washington Wizards	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Atlanta Braves	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Baltimore Orioles	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Boston Red Sox	55	27	18	55	27	18	55	27	18
California Angels	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Cleveland Indians	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Colorado Rockies	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Detroit Tigers	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Florida Marlins	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Los Angeles Dodgers	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Minnesota Twins	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Montreal Expos	55	27	18	55	27	18	55	27	18
New York Yankees	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Oakland Athletics	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Pittsburgh Pirates	55	27	18	55	27	18	55	27	18
San Diego Padres	55	27	18	55	27	18	55	27	18
St. Louis Cardinals	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Texas Rangers	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Toronto Blue Jays	55	27	18	55	27	18	55	27	18
Washington Nationals	55	27	18	55	27	18	55	27	18
White Sox	55	27	18	55	27	18	55	27	18

Leisure S.Larry 6  
PC 74, DV

[illegible]

**Rebel Assault**  
\$90.- EV

Veranschaulicht: 6,00 DM, ab 20,00 DM Bestellpreis veranschaulicht.  
Lieferung gegen Vorkasse + 4,00 DM. Zahlungsanweisung auf Vorkasse  
behalten mit gegen Rechnung und 10,00 DM Vorkasse. Es gelten unsere  
Ankündigungen und Lieferbedingungen. Wir bedanken Sie sehr für Ihr Vertrauen.

**MICRO MAGIC** • Servicing 3 - 500 MHz Geräte  
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34085



Alone in the Dark 2

# Das Grauen zurück!

**Vielen Abenteuer-Helden wird ein Schauer über den Rücken laufen: Glaubten Sie doch, man hätte mit Edward Carnby dem Voodoo-Kult endgültig den Garaus beschert. Aber wie so oft, kommt alles anders als man denkt...**

Einer der Überraschungs-Knüller im vergangenen Winter war ohne Zweifel das Virtual Dreams Adventure Alone in the Dark. Mit einem revolutionären Spielsystem bescherte uns Infogrames damals Alpträume, die für zahlreiche schlaflose Nächte sorgten. Genau ein Jahr später wirft die Nachfolgerver-

sion des Cthulu-Spektakels ihre Schatten voraus.

Oftmals erreichen die Anschließtitel nicht das hohe Spielniveau ihres Vorgängers. Doch das erste spielbare Demo des Grusel-Adventures ließ bereits jetzt wieder das Blut in den Adern gefrieren.

Denn anders als andere Hersteller, haben sich die französischen Programmierkünstler nicht auf ihrem Erfolg ausgeruht, sondern hartnäckig an den Verbesserungen für Alone in the Dark 2 gearbeitet. Das

Ergebnis ist ein stark verbesserter Sound, der neben den verblüffenden Effekten jetzt auch Sprachausgabe beinhaltet.

## Weiterbildung für Zombies

Hauptneuerung ist aber der hohe Schwierigkeitsgrad des dunklen Szenarios. Während man die Monster in Version Eins relativ leicht austricksen konnte, haben die Bösewichter des zweiten Teils reichlich dazugelernt. Wenn man einem von Ihnen mal über den Weg gelaufen ist, dann folgen sie unserem Spielheld auf Schritt und Tritt. Das kann sehr prekäre Situationen hervorrufen, da gegen mehrere Angreifer selbst Star-Detektiv Edward Carnby



Verzweifelte Flucht durch das Heckenlabyrinth. Die Zombies sitzen dem Helden im Nacken.



# kehrt



kaum eine Chance hat. Darüber hinaus besitzt die dunkle Seite nun auch Feuerwaffen. Vielleicht ein Grund, warum Emily Hartwood diesmal nicht mehr mit von der Partie ist.

Die Story hat mit der Ur-Version nicht mehr viel gemeinsam. Aber, wie man bei dem Extra von *Alone in the Dark* schon vermuten konnte, haben Sie es auch hier wieder reichlich mit Voodoo-Wesen zu tun. Die fertige Version ist für Ende des Jahres angekündigt! Freuen Sie sich also schon jetzt auf ein ausführliches Review, das Ihnen alle Daten und Fakten der Endversion liefern wird.



**Angriff ist immer noch die beste Verteidigung.**

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr! Okay Solr - hotline news 09674-8405

... ..

# Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

[illegible]

**Lösungshäfte ab 9.90  
kostenlose Komplett-Liste anfordern!!**

Soundblaster Deluxe	149.-	Sound Galaxy NX	265.-
Soundblaster Pro	239.-	Sound Galaxy NX Pro 16	439.-
Soundblaster 16 ASP	429.-	PRO AUDIO SPECTRUM	375.-
Soundblaster 16 Basic	285.-	GRAVIS Ultrasound	359.-
Waveblaster	389.-	LOGI Soundman 16	279.-
CD ROM Bundle I	545.-	LOGI Audiomah	239.-

## JOYSTICK'S

CD ROM Burnout II	629.	GRAVIS	enhanced color transp.	69.
66 MHz & Sony CDU 31a		GRAVIS PRO		79.
CD 16 Performance Pack	925.	GRAVIS Gamedad		53.
CD 16 Premium Pack	1130.	Flight Stick		119.
CD ROM Interm 5 CD 521	255.	Flight Stick PRO		148.
CD ROM DoubleSpeed CD 563	495.	Virtual Pilot		155.
CD ROM Midsum: Single Season	369.	COREL DRAW 3.0		265.
CD ROM Midsum Double Speed	419.			

Nachnahme DM 7.90 Stammkunden / Vorkasse DM 4.90  
Ausland Entlieferung nur gegen Vorkasse DM 12.50





**Ich hätte mir wohl kaum einen schlimmeren Tag für meinen Besuch bei Interplay aussuchen können. In der Einflugschneise des John Wayne Flughafens im 40 Kilometer von Los Angeles entfernten Irvine, Kalifornien, konnte ich aus dem Flugzeug heraus die riesige, rotbraune Rauchwolke über der Stadt sehen. Wegen der schweren Brände in Malibu Beach mußte sogar der Flughafen von L.A. vorübergehend geschlossen werden. Die Menschen in Kaliforni-**

**en sind Katastrophen schon fast gewöhnt. Erdbeben und Waldbrände sind einfach ein Teil der unbeschreiblichen L.A.-Experience.**

Reportage: Interplay

## Heißes Pflaster Kalifornien

**S**o ging auch in Kalifornien alles seinen gewohnten Weg. Mit einer Ausnahme. Ursprünglich hätte ich bei Interplay die Schauspielerin Michelle Nichols, besser bekannt als Uhura, treffen sollen, die an diesem Tag zur Synchronisation der CD-ROM-Version von Star Trek 2: Judgement Rites eingeplant war. Leider wurde auch ihr Haus von den Flammen erfaßt und sie mußte evakuiert werden.

Die Firmengeschichte von Interplay entspricht dem Werdegang einer einzelnen Person: Brian Fargo. Der Firmengründer und Präsident des Unternehmens ist ein alter Hase im Softwaregeschäft und eine selbst unter seinen schärfsten Konkurrenten, anerkannte Persönlichkeit. Aus bescheidenen Anfängen heraus baute er sein Unternehmen mit Spielen erster Güte zu einem der größten Computerspielhersteller der Welt auf.

Den Werdegang der Interplay Produkte können PC-Gamers nun auch auf dem CD-ROM-Produkt "Interplay's 10th Anniversary Anthology" nachvollziehen. Zehn der bekanntesten Spiele, eines aus jedem Jahr

seit Bestehen des Unternehmens, wurden gerade als Kollektion veröffentlicht. Von Mindshadow über The Bard's Tale, von Wasteland über Battle Chess bis hin zu Star Trek. 25th Anniversary findet man auf dieser CD alles, was in der Vergangenheit für Furore sorgte. Interplays Mitarbeiter sind ebenfalls eine Klasse für sich. In der für Spielefirmen gewohnt lockeren Umgebung tummeln sich namhafte Designer wie Peter Oliphant (Lexicross), Rusty Buchert (Star Trek) oder Allen Pavlish (Lost Vikings) mit neuen Talenten wie Bill Heinemann und Scott Campbell. Übrigens: falls diese Burschen auf den Photos etwas quengelig wirken, liegt das daran, daß sie es hasen, fotografiert zu werden. Leider bin ich noch nicht ganz dahintergekommen, wer den Gummipfeil auf mich abgefeuert hat – aber das ist eine andere Geschichte.

Mit insgesamt 110 Mitarbeitern liegt man zwar hinter den "ganz Großen" wie Electronic Arts, Sierra oder Origin klar zurück; dafür können die Angestellten aber stolz darauf sein, Mitglied in dieser immer noch überschaubaren, sehr in-

dividuellen Firma zu sein. Außerdem macht es die Belegung des firmeneigenen Squash Courts wesentlich einfacher.

### Die Zeiten ändern sich

Wie so viele andere Firmen in dieser Branche befindet sich auch Interplay zur Zeit im Umbruch. Der zunehmende Einfluß Hollywoods auf die Softwareindustrie zeigt sich auch hier überall. Gerade hat man ein brandneues Studio zur Digitalisierung von Filmszenen in Betrieb genommen und Besuche von solchen Stars wie Leonard Nimoy oder Omar Sharif sind keine Seltenheit mehr. In den neuen CD-Produkten Stonekeep, Star Trek, SimCity, Lord of the Rings so wie Omar Sharifs

Bridge kommt dies bereits positiv zum Ausdruck. Auch konzentriert man sich in der letzten Zeit stärker als bisher auf den Konsolenmarkt.

Mein besonderer Dank geht an alle Mitarbeiter von Interplay, insbesondere an Kevin Horn, den unermüdlichen PR Manager und an Peter Oliphant, der seinen Stolz auf Stonekeep durch mitreißende Demonstrationen zum Ausdruck brachte. Auf den folgenden Seiten können Sie alles weitere lesen.

**Markus Krichel und der eigentlich kamera-scheue Brian Fargo.**







DAVID  
BRABEN  
PRÄSENTIERT

# FRONTIER

ELITE  
II

1985 - ELITE

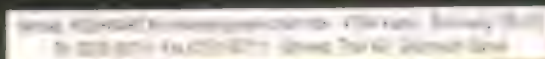
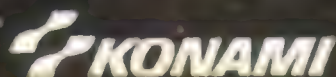
"Elite. Ein Spiel? Nein, ein Lebensstil!"  
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

"Das ultimative Weltraumabenteuer.  
In diesem Jahrzehnt stellt Frontier bei Computerspielen  
den größten Schritt nach vorne dar."

CU Amiga - 97%

Nur die Besten reifen  
mit der Zeit



GAMETEK

Erhältlich für PC, Amiga, Atari ST



Star Trek 2 - Judgement Rites

## Urteilsverkündung

**Nach dem großen Erfolg von Star Trek: The 25th Anniversary war die Veröffentlichung eines zweiten Teils nur eine Frage der Zeit. Mit Star Trek 2: The Judgement Rites steht nun das Nachfolgeprodukt kurz vor der Premiere.**

Kirk: "Kodett Miller, kundschaften Sie die Umgebung aus"

Miller: "Nie im Leben!"

Kirk: "Ich hör wohl nicht richtig"

Miller: "Also, passen Sie mal auf, Captain. Erstens kennt mich von den Zuschauern keine Sau. Zweitens habe ich eine rote Uniform an. Und drittens der Name: Miller??? Da weiß doch jeder, daß ich hier nur Kanonenfutter bin. Sobald ich mich umdrehe, bringt mich irgendein außerirdischer Freak um die Eck....ARRGHHHH!!!"

Kirk: "Miller, MILLER. IIII Pille wir haben einen medizinischen Notfall hier!"

McCoy: "Oh, mein Gott, Jim. Miller ist tot!"

Natürlich hätte es in der Fernsehserie kein "Rothemd" jemals gewagt, sich den Anweisungen des Captains zu widersetzen. Der Handlungsablauf war vorhersehbar, die Dialoge fast schematisch und am Ende brachten Kirks Ideenreichtum Spocks Logik und Pilles Loyalität alles wieder ins Lot. Die Fans liebten ihre Helden und wollten es auch gar nicht anders. Dasselbe gilt für die Computerspielserie: Star Trek: 25th Anniversary war und ist immer noch ein Riesenhit für Interplay und mit dem Nachfolgeprodukt, Star Trek 2: The Judgement Rites, glaubt man, an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen zu können.

Ein altes amerikanisches Sprichwort sagt: "Wenn nichts kaputt ist, reparier auch nichts." Dieses Motto wurde auch im zweiten Teil der Star Trek-Serie befolgt, d. h. man hat im Vergleich zum ersten Teil keine wesentlichen Veränderungen vorgenommen. Alles was sich bewährt hat, wie z. B. das "Golden Boy Interface", findet sich auch in The Judgement Rites wieder. Lediglich bei der Animation der Weltraumscenen wurden grafische Verbesserungen vorgenommen und die Raumschiffe wurden durch Anwendung des 3D-Renderng Verfahrens grafisch verbessert. Zum Vergleich: Die Raumschiffe im ersten Teil kamen mit 37 Animationszellen oder Frames aus. Dies hatte den Nachteil, daß Richtungswechsel nur schwer auszumachen waren. In Judgement Rites wurde dieses Problem behoben, da man hier über 100 Frames pro Raumschiff verwendete. Eine weitere Verbesserung: Sie können Ihre Missionen nun mit der kompletten Truppe bestreiten und nicht nur wie bisher mit Kirk, Spock und McCoy.

### Achtmal neuer Spielgenuß

Die insgesamt acht Episoden sind im Vergleich zum ersten Teil etwas komplexer gestaltet. Während man in The 25th Anniversary mit durchschnittlich sechs oder sieben Szenen pro Episode auskam, liegt in Judgement Rites keine unter zehn. Die größeren Episoden haben so-



Die Brücke der Enterprise sollte bekannt sein (links: die Enterprise-Crew auf Tour (unten)).

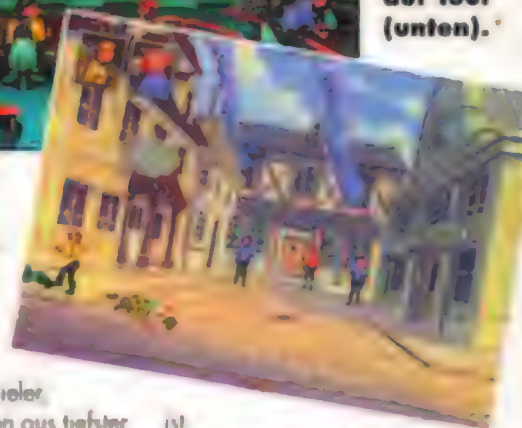
gar bis zu 15 verschiedene Screens. Auch die Anzahl der Animations-Sequenzen wurde erhöht.

Reine Abenteuerspieler, die Bollersequenzen aus tiefster Seele hassen, haben nun die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielstufen zu wählen. In der Stufe Federation Cadet werden alle Schlachten automatisch vom Rechner übernommen und für den Spieler gewonnen. Wenn Ihnen die Schlachtenszenen Spaß machen, aber zu schwer sind, empfiehlt sich die Zwischenstufe Cadet Graduate, bei der die gegnerischen Raumschiffe nur die Hälfte ihrer Geschütze auf fahren. Commissioned Officer ist der höchste Schwierigkeitsgrad. Diese drei Spielstufen beziehen sich nur auf die Schlachtenszenen, der Rest des Spiels

ist absolut gleich, d. h. es gibt keine besonderen Belohnungen oder mehr Punkte für Erfolg auf der höchsten Stufe. Ebenfalls neu ist das Weapons Lock, bei dem sich das Zielkreuz rot einfärbt und den feindlichen Schiffen folgt.

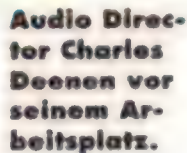
### Zieh dem Kind die Hosen stramm

In den neuen Episoden gibt es ein Wiedersehen mit aus der Fernsehserie bekannten intergalaktischen Bösewichten, allen voran Trelane, der omnipotente Wechselbalg, der sich die En-



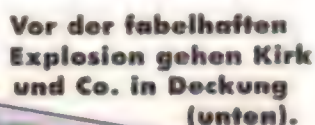
Für die CD-ROM-Version von Star Trek zeichnen diese Herren verantwortlich.





terprise Crew wieder mal als Spielkameraden ausgesucht hat. Hartgesottene Trekkers werden sich noch an die TV-Episode mit dem Titel "Napoleonic Wars" erinnern können. In dieser Folge kreierte Trelane eine Szene aus der napoleonischen Epoche, in der sich Kirk und Co. gegen den Pseudo-Korsen behaupten mußten. Dieses Mal meldet sich Trelane als der rote Baron zurück, komplett mit Dreidecker und entsprechen dem pickelhaubigen 1. Weltkriegs-Szenario. Die Aufgabe des Enterprise-Teams besteht darin, entweder Kontakt mit Trelanes Babysitter aufzunehmen oder ihn zu der Einsicht zu bringen, daß Krieg kein spaßiges Spielchen ist.

In der nächsten Episode  
treffen wir wieder auf  
Dr. Bredell und die  
Vardaine aus dem er



daß die Föderation in acht Tagen vernichtet werden wird und die Lösung zu diesem Problem auf einer nahegelegenen Space Station liegt. Gelingt es nicht, des Rätsels Lösung innerhalb der acht Tage zu finden, wird die Erde zerstört. Beim Design dieser Episode ergab sich ein brisanter Konflikt zwischen Paramount und Interplay. Paramount wollte unter keinen Umständen eine grafische Repräsentation der Zerstörung der Erde im Spiel sehen. Daher mußten die Designer eine Alternative finden, aus der hervorgeht, daß die Erde in der Tat zerstört wurde, ohne jedoch den eigentlichen Vorgang zu zeigen.

[illegible]



Im Gespräch:

## Rusty Buchert

**Rusty Buchert ist der Produzent von Star Trek: The 25th Anniversary und Star Trek 2: The Judgement Rites. Rusty ist ein echter Game-Fanatiker, stolzer Besitzer einer gigantischen Softwarebibliothek und wandelndes Lexikon in Sachen Computer Games. Im folgenden exklusiven Interview steht er den PC Games-Lesern Rede und Antwort über alles, was Sie schon immer über Star Trek wissen wollten.**



**Rusty Buchert ist selbst überzeugter Trekkie.**

**PC GAMES:**  
*Bist Du ein echter Trekkie?*

**Rusty:** Absolut. Ich kenne jede Episode und alle Filme in- und auswendig. Mein Herz ist wirklich in diesem Projekt. Das gilt nicht nur für mich, sondern für alle Mitarbeiter an diesem Projekt. Als Paramount z. B. eine Szene aus dem Spiel entfernt haben wollte, haben wir uns

tagelang den Kopf über eine "Star Trek-gerechte" Lösung zerbrochen. Jemand, der sich nicht mit der Mentalität der Serie auskennt, könnte das nicht.

**PC GAMES:**  
*Welches Feedback hast Du denn von den Schauspielern bisher bekommen?*

**Rusty:** Leonard Nimoy und Walter Koenig haben mir persönlich versichert, daß sie das Spiel hervorragend finden. William Shatner ist kein großer Spielefan. Die Grafiken und

Filmsequenzen haben ihm aber sehr gefallen.

**PC GAMES:**  
*Aber wichtiger sind doch wohl die Spieler, oder?*

**Rusty:** Keine Frage. Das Spiel muß in allererster Linie den Spielern gefallen. Für die wurde es gemacht und die sorgen schließlich für die Butter auf unserem Brot.

**PC GAMES:**  
*Wie findest Du die Nachfolgeserien, also Star Trek: The Next Generation und Deep Space Nine?*

**Rusty:** Ich mag sie. The Next Generation wird immer besser und bei Deep Space Nine hat man einen wesentlich besseren Start gehabt. Ihr werdet aber keine Interplay-Produkte für diese Serien sehen. Unsere Rechte erstrecken sich nur auf die TV-Episoden des Originals.

**PC GAMES:**  
*Und wie habt ihr dieses Wunder vollbracht?*

**Rusty:** Ganz einfach: Gib dem Publikum, was es wirklich will. Kirk und Co., wie man sie von der Serie her kennt.

**PC GAMES:** *Welches waren die größten Herausforderungen aus der Sicht des Programmierers?*

**Rusty:** Die 3D-Effekte. Wir arbeiteten hauptsächlich mit Bitmaps und nicht, wie bei Spielen dieser Art üblich, mit Polygonen. Die Einarbeitung des Scripts in den Programmcode war auch schon fast ein Alptraum. Wir mußten hier in manchen Episoden über 250 Seiten Script implementieren.

**PC GAMES:**  
*Warum habt ihr Euch zu einem komplett neuen Spiel entschlossen und nicht stattdessen einfach eine Zusatzdiskette mit neuen Missionen herausgebracht?*

**Rusty:** Im zweiten Teil hat sich zuviel verändert, auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht nicht so aussieht. Wenn wir uns aus Kostengründen hätten einschränken müssen, wäre das Endergebnis sicher nicht so gut ausgefallen wie dieses brandneue Produkt. Schau mal: Für ein Spiel wie X-Wing oder Wing Commander werden immer die gleichen Feindschiffe benutzt. Da ist es natürlich wesentlich ein-







facher eine Missionsdiskette zu machen. Bei unserem Produkt verändert sich jedoch alles, aber wirklich alles, für jede Mission.

#### PC GAMES:

Wird es einen dritten Teil geben?

**Rusty:** Ja. Ein CD-ROM-Spiel habe sogar schon damit begonnen. Das gesamte Geschehen wird sich auf Spocks Heimatplanet Vulcan abspielen. Anstatt in Episoden wird es sich in Kapitel unterteilen. Während des Spiels muß der Spieler ein Netz von Intrigen entwirren. Wir haben da noch ein paar starke Ideen. Weihnachten '94 ist die geplante Veröffentlichung.

#### PC GAMES:

Sonst noch Interessantes im Star Trek Bereich?

**Rusty:** Sicher doch. Eine Simulation, die sich auf der Brücke der Enterprise abspielt. Der Spieler startet als Kodett in der Star Fleet Academy und muß sich zum Captain hocharbeiten.

#### PC GAMES:

Das ist ja interessant. Wer weiß denn die schon was davon?

**Rusty:** Du

#### PC GAMES:

Ergibt doch mehr. Ist es eine echte Simulation oder mehr ein Action-Spiel?

**Rusty:** Der Titel ist Star Fleet Academy und es handelt sich eher um eine Simulation. Das Geschehen spielt sich wie ge-

sagt auf der Brücke ab. Kommunikation zwischen den einzelnen Stationen ist sehr wichtig. Ständiger Kontakt und die richtigen Anweisungen an die anderen Offiziere oder Ingenieure ist von größter Bedeutung. Der Kodett geht auch wirklich zur Academy, d. h. er nimmt auch am Unterricht teil. Der Spieler bekommt dann eine Aufgabe gestellt, wird mit einer gewissen Situation konfrontiert und muß nun schnell und gezielt sein Wissen, das er sich in der Academy angeeignet hat, anwenden.

#### PC GAMES:

So wie beim Kobayashi-Maruver in Star Trek Teil 2?

**Rusty:** Genau. Dabei kann es auch ganz schön hektisch werden. Wir versuchen, das Flair und manchmal den Streß eines Star Trek-Ernsfalls nachzuzuvollziehen. Alle Waffensysteme im Eimer, Schilde auf 35% Normalleistung, Schiff unter Dauerbeschuß, jetzt mach mal.

#### PC GAMES:

Wenn dürfen wir damit rechnen?

**Rusty:** Vielleicht sogar schon diesen Sommer. Das sag ich mal unter Vorbehalt. Wenn ich mit dem Spiel dann noch nicht hundertprozentig zufrieden bin, kann es auch etwas länger dauern.

#### PC GAMES:

Vielen Dank für dieses Interview. Besonders für die Infos über Star Fleet Academy.

**Rusty:** Live long and prosper.

Autoren und Titel	Preis
ACER OVER EUROPE	DV 70
ALICE RACE	DA 83
ALONE IN THE DARK 2	DV 65
AMERICAN	DV 73
AMIGOS	DV 64
ARMED & DANGEROUS	DV 78
AUTOMATON DET	DV 60
BATMAN 1 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 2 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 3 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 4 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 5 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 6 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 7 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 8 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 9 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 10 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 11 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 12 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 13 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 14 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 15 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 16 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 17 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 18 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 19 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 20 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 21 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 22 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 23 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 24 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 25 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 26 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 27 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 28 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 29 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 30 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 31 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 32 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 33 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 34 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 35 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 36 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 37 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 38 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 39 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 40 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 41 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 42 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 43 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 44 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 45 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 46 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 47 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 48 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 49 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 50 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 51 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 52 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 53 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 54 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 55 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 56 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 57 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 58 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 59 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 60 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 61 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 62 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 63 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 64 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 65 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 66 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 67 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 68 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 69 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 70 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 71 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 72 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 73 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 74 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 75 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 76 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 77 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 78 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 79 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 80 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 81 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 82 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 83 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 84 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 85 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 86 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 87 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 88 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 89 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 90 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 91 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 92 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 93 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 94 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 95 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 96 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 97 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 98 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 99 (2 DISK)	DV 67
BATMAN 100 (2 DISK)	DV 67

### Gesamtpreisliste kostenlos anfordern!

System (PC, AMIGA, NES usw.) angeben!

System (PC, AMIGA, NES usw.)	Preis
COMBAT CLASSICS 1 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 2 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 3 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 4 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 5 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 6 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 7 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 8 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 9 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 10 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 11 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 12 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 13 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 14 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 15 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 16 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 17 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 18 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 19 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 20 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 21 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 22 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 23 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 24 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 25 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 26 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 27 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 28 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 29 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 30 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 31 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 32 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 33 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 34 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 35 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 36 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 37 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 38 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 39 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 40 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 41 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 42 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 43 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 44 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 45 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 46 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 47 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 48 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 49 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 50 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 51 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 52 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 53 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 54 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 55 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 56 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 57 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 58 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 59 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 60 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 61 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 62 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 63 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 64 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 65 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 66 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 67 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 68 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 69 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 70 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 71 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 72 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 73 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 74 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 75 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 76 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 77 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 78 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 79 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 80 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 81 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 82 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 83 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 84 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 85 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 86 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 87 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 88 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 89 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 90 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 91 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 92 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 93 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 94 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 95 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 96 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 97 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 98 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 99 (Sammlung)	DV 67
COMBAT CLASSICS 100 (Sammlung)	DV 67

### NEUE Spiele und aktuelle Preise per Telefon erfragen!

System (PC, AMIGA, NES usw.)	Preis
ATRIUM COMM TACTICAL OP 1	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 2	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 3	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 4	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 5	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 6	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 7	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 8	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 9	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 10	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 11	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 12	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 13	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 14	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 15	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 16	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 17	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 18	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 19	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 20	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 21	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 22	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 23	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 24	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 25	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 26	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 27	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 28	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 29	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 30	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 31	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 32	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 33	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 34	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 35	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 36	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 37	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 38	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 39	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 40	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 41	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 42	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 43	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 44	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 45	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 46	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 47	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 48	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 49	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 50	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 51	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 52	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 53	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 54	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 55	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 56	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 57	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 58	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 59	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 60	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 61	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 62	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 63	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 64	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 65	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 66	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 67	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 68	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 69	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 70	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 71	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 72	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 73	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 74	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 75	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 76	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 77	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 78	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 79	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 80	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 81	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 82	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 83	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 84	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 85	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 86	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 87	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 88	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 89	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 90	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 91	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 92	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 93	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 94	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 95	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 96	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 97	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 98	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 99	DA 28
ATRIUM COMM TACTICAL OP 100	DA 28

### Co-Rom Games

Als Probe - (1) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (2) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (3) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (4) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (5) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (6) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (7) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (8) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (9) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (10) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (11) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (12) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (13) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (14) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (15) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (16) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (17) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (18) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (19) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (20) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (21) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (22) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (23) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (24) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (25) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (26) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (27) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (28) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (29) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (30) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (31) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (32) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (33) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (34) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (35) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (36) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (37) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (38) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (39) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (40) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (41) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (42) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (43) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (44) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (45) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (46) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (47) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (48) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (49) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (50) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (51) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (52) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (53) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (54) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (55) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (56) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (57) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (58) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (59) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (60) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (61) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (62) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (63) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (64) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (65) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (66) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (67) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (68) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (69) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (70) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (71) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (72) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (73) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (74) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (75) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (76) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (77) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (78) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (79) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (80) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (81) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (82) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (83) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (84) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (85) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (86) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (87) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (88) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (89) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (90) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (91) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (92) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (93) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (94) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (95) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (96) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (97) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (98) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (99) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (100) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (101) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (102) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (103) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (104) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (105) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (106) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (107) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (108) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (109) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (110) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (111) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (112) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (113) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (114) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (115) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (116) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (117) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (118) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (119) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (120) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (121) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (122) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (123) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (124) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (125) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (126) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (127) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (128) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (129) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (130) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (131) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (132) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (133) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (134) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (135) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (136) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (137) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (138) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (139) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (140) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (141) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (142) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (143) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (144) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (145) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (146) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (147) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (148) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (149) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (150) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (151) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (152) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (153) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (154) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (155) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (156) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (157) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (158) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (159) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (160) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (161) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (162) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (163) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (164) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (165) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (166) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (167) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (168) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (169) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (170) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (171) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (172) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (173) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (174) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (175) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (176) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (177) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (178) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (179) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (180) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (181) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (182) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (183) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (184) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (185) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (186) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (187) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (188) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (189) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (190) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (191) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (192) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (193) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (194) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (195) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (196) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (197) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (198) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (199) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (200) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (201) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (202) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (203) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (204) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (205) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (206) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (207) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (208) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (209) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (210) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (211) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (212) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (213) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (214) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (215) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (216) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (217) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (218) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (219) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (220) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (221) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (222) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (223) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (224) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (225) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (226) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (227) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (228) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (229) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (230) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (231) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (232) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (233) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (234) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (235) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (236) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (237) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (238) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (239) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (240) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (241) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (242) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (243) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (244) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (245) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (246) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (247) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (248) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (249) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (250) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (251) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (252) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (253) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (254) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (255) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (256) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (257) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (258) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (259) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (260) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (261) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (262) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (263) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (264) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (265) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (266) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (267) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (268) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (269) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (270) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (271) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (272) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (273) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (274) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (275) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (276) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (277) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (278) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (279) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (280) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (281) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (282) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (283) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (284) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (285) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (286) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (287) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (288) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (289) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (290) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (291) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (292) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (293) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (294) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (295) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (296) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (297) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (298) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (299) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (300) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (301) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (302) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (303) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (304) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (305) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (306) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (307) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (308) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (309) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (310) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (311) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (312) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (313) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (314) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (315) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (316) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (317) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (318) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (319) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (320) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (321) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (322) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (323) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (324) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (325) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (326) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (327) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (328) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (329) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (330) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (331) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (332) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (333) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (334) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (335) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (336) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (337) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (338) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (339) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (340) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (341) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (342) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (343) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (344) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (345) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (346) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (347) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (348) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (349) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (350) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (351) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (352) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (353) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (354) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (355) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (356) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (357) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (358) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (359) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (360) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (361) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (362) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (363) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (364) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (365) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (366) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (367) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (368) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (369) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (370) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (371) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (372) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (373) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (374) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (375) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (376) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (377) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (378) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (379) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (380) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (381) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (382) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (383) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (384) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (385) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (386) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (387) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (388) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (389) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (390) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (391) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (392) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (393) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (394) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (395) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (396) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (397) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (398) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (399) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (400) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (401) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (402) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (403) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (404) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (405) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (406) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (407) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (408) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (409) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (410) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (411) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (412) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (413) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (414) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (415) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (416) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (417) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (418) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (419) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (420) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (421) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (422) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (423) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (424) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (425) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (426) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (427) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (428) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (429) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (430) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (431) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (432) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (433) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (434) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (435) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (436) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (437) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (438) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (439) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (440) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (441) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (442) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (443) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (444) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (445) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (446) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (447) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (448) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (449) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (450) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (451) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (452) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (453) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (454) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (455) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (456) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (457) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (458) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (459) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (460) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (461) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (462) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (463) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (464) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (465) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (466) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (467) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (468) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (469) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (470) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (471) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (472) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (473) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (474) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (475) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (476) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (477) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (478) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (479) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (480) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (481) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (482) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (483) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (484) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (485) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (486) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (487) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (488) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (489) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (490) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (491) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (492) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (493) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (494) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (495) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (496) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (497) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (498) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (499) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (500) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (501) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (502) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (503) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (504) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (505) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (506) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (507) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (508) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (509) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (510) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (511) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (512) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (513) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (514) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (515) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (516) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (517) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (518) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (519) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (520) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (521) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (522) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (523) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (524) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (525) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (526) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (527) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (528) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (529) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (530) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (531) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (532) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (533) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (534) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (535) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (536) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (537) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (538) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (539) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (540) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (541) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (542) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (543) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (544) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (545) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (546) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (547) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (548) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (549) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (550) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (551) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (552) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (553) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (554) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (555) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (556) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (557) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (558) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (559) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (560) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (561) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (562) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (563) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (564) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (565) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (566) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (567) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (568) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (569) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (570) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (571) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (572) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (573) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (574) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (575) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (576) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (577) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (578) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (579) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (580) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (581) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (582) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (583) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (584) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (585) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (586) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (587) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (588) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (589) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (590) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (591) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (592) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (593) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (594) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (595) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (596) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (597) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (598) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (599) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (600) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (601) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (602) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (603) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (604) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (605) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (606) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (607) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (608) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (609) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (610) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (611) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (612) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (613) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (614) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (615) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (616) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (617) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (618) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (619) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (620) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (621) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (622) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (623) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (624) M. - Nicht Verschiedenheit  
Unterschiede - (625) M.





# Die erschwingliche Leistungsquelle in Ihrer



Die modernen anwenderfreundlichen Software-Programme verlangen ein hohes Maß an Leistung.

Leistung, die Ihnen der i486DX2-Mikroprozessor von Intel bietet.

Während andere Systeme bei 3D- und anspruchsvollen Grafikprogrammen das Tempo drosseln, schafft der Intel

i486DX2 mit der neu entwickelten Technologie, den Geschwindigkeitsverdoppler, das mit Leichtigkeit.

Natürlich garantiert er Kompatibilität. Denn die gängigen Software-Programme von heute sind auf Intel Mikroprozessoren zugeschnitten.

Darüberhinaus bietet der Intel i486DX2 genügend Leistung, um es auch noch mit der nächsten Generation





en PC - fit für die Computerspiele von heute.

anspruchsvoller Software aufzunehmen. Leistung, Kompatibilität und Leistungsreserven für die Zukunft - drei gute Gründe sich für einen PC mit Intel i486 DX2 zu entscheiden.

Sie möchten mehr wissen? Dann rufen Sie uns doch ganz einfach unter Telefon-Nummer 0130 814 731 an und fragen Sie nach dem Informationspaket DX39, oder senden Sie uns den Coupon zurück.

An: Intel Corporation, Customer Support Centre, Pipers Way, Swindon, Wilts. SN3 1RJ, U.K. Bitte senden Sie mir weitere Informationen über den Intel i486DX2-Prozessor.

Vor- und Zuname \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Land \_\_\_\_\_

**intel.**



Star Reach

## Griff nach den Sternen

**Interplays Weltraumspiel Star Reach ist so brandaktuell, daß Sie nur in PC Games darüber lesen können. Das Spiel kann am besten als eine Mischung zwischen dem klassischen Ballerspiel Asteroids und SimCity beschrieben werden.**

In Star Reach versucht der Spieler, durch Kolonisation von bewohnbaren Planeten die Vorherrschaft im Universum zu erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen gerade genug Finanzmittel zum Erwerb von zwei Zerstörern und zum Bau von zwei Produktionsstätten zur Verfügung. Nun suchen Sie sich schnellstens einen geeigneten unbewohnten Planeten und beginnen Ihr intergalaktisches Wirtschaftswunder. Durch den Bau erfolgreicher Produktionsstätten, den gezielten Abbau von wertvollen Mineralien und der Erschließung geeigneter Energiequellen verdient der Spieler die zum Bau von Kampfschiffen und Verteidigungs-Satelliten notwendigen Krediteinheiten. Insgesamt stehen Ihnen sieben

verschiedene Schiffe unterschiedlicher Bauweise und Kampfstärke zur Verfügung. Das wirtschaftliche Ziel des Spiels besteht darin, neue Raumschiffe zur Eroberung anderer Planeten zu bauen, während Sie die Bewohner bei guter Laune halten und die Bodenschätze und Industrie mit maximalem Erfolg zu nutzen. Auf einem Info-Screen werden Ihre Erfolge und Ruhmestaten grafisch dargestellt und auf die Notwendigkeit zukünftiger Entwicklungen hingewiesen. Nur durch gezielte Planung und einen schnellen Joystickfinger bleiben Sie Ihrem Gegner um eine Nasenlänge, oder welches Riechorgan diese höchst seltsamen Kreaturen auch haben mögen, voraus. Die richtige Mischung zwischen plane-

tarischer Verwaltung und gezielter Aufrüstung ist der Erfolgsfaktor. Leichter gesagt als getan, schippern doch in den Weiten



**Fred Royal (oben) und Thomas Decker (links) programmieren fleißig an Star Reach.**

des Universums noch andere Rassen, die das gleiche Ziel verfolgen.

### Alliens? Welche Aliens?

Star Reach wartet gleich mit sechs Widersachern im Kampf um die galaktische Vorherrschaft auf. Diese außerirdischen Rassen unterscheiden sich sowohl körperlich als auch technologisch wesentlich voneinander.

#### Summ, Summ, Summ...

Die Xanbari sind ein insektoides Volk, deren Hauptbezugspunkt für Materialien aller Art der eigene Körper ist. Nein, es hat nichts mit ihrem Verdauungssystem zu tun, vielmehr benutzen sie organisches Material, das sie aus ihrer eigenen DNA gewinnen. Xanbari haben keine Gefühle und verfügen über ein kollektives Gehirn, sind logischer als Mr. Spock und befolgen alle Gesetze wortgetreu.

#### Wir sind Legionäre

Die Cynoid Legion ist wegen ihrer kompromisslosen, aggressiven Verhaltensweise im ganzen Universum gefürchtet. Cynoids sehen aus wie eine Kreuzung zwischen einem

Bären und einem Gorilla und riechen auch so. Sie sind im Durchschnitt zwei Meter groß und wiegen mehr als 150 Kilo.

#### Ihr Kinderlein kommet

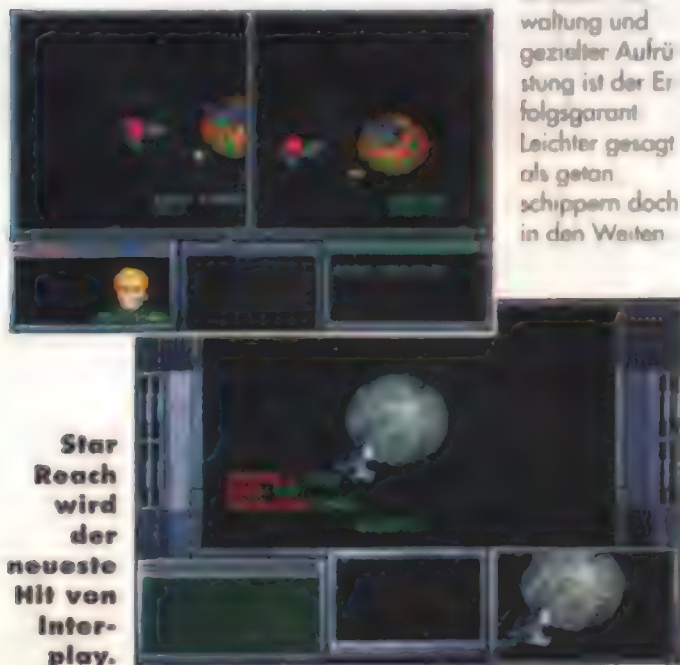
Die Nachkommen von Kathod sind eine aquatische Rasse, deren Heimatplanet vollständig mit Wasser bedeckt ist. Sie sind religiös und im allgemeinen nicht aggressiv. Ihr Hauptziel besteht in dem Versuch, alle Rassen zu einem friedlich kooperierenden Volk zusammenzuschließen. Wenn es jedoch trotzdem zu einem "Jihad" oder Krieg mit den Kindern von Kathod kommt, kämpfen sie furchtlos und ohne Gnade Wasser marsch!

#### Ich stehe im Nebel

Die Z'nni stammen von einer Nebula am Rande der Galaxis. Sie haben keine permanente Form und erscheinen als grünlich blaue Gaswolke. Diese Kreaturen können sich zu einem einzelnen gigantischen Lebewesen zusammen schließen, das sich dann ebenso wie ein individueller Z'nni verhält.

### Mister Roboto

Die Braquellians sind im Prinzip nichts anderes als Maschi-



**Star Reach wird der neueste Hit von Interplay.**



nen. Große, metallisch glänzende Roboter in unterschiedlichen Formen und mit verschiedenen Funktionen. Braquellians sind wegen ihrer begrenzten Programmlogik leicht einzuschätzen und verfügen über keinerlei Phantasie oder Kreativität.

#### O Solo mio

Die Solonaten sind ein Wüstenvolk. Diese Echsenkreaturen sind dickhäutige Lebewesen, die auch im trockensten Klima und in größter Hitze existieren können. Die Solonaten konzentrieren sich auf die Kolonisation von Wüstenplaneten, da sie zur Fortpflanzung und zum Ausbrüten ihrer Eier Wärme benötigen.

### Lautstark im Weltall

Star Reach ist ein komplexes Spiel, das die Elemente einer Wirtschaftssimulation und des traditionellen Ballerspiels in sich vereint. Wenn eine der oben beschriebenen Rassen ihren mühsam aufgepöppelten Planeten angreift, wechselt das Spiel in den Kampfmodus über. Die Weltraumschlachten in Star Reach haben weder die Komplexität noch die grafische Aufmachung eines Wing Commander oder X-Wing. Dennoch sind sie, nicht zuletzt wegen der satten, bassigen Soundeffekte, gut umgesetzt und machen darüber hinaus einen Mordsspaß. Game-Dinosaurier werden sich sicher noch an Asteroids erinnern, in dem der Spieler mittels eines kleinen Dreiecks, das ein Raumschiff darstellen sollte, Weltraumgestein zertrümmern mußte. Die Weltraumschlachten in Star Reach erinnern von der Spielmechanik her stark an diesen Evergreen. Natürlich wurde das Dreieck durch ein echt cooles Raumschiff

ersetzt und die Feindschiffe übernehmen die Rolle der Asteroiden. Dankenswerterweise kann auch der Spieler die Rolle des Aggressors übernehmen und seinerseits die Planeten anderer Rassen angreifen. Daß diese Rassen jedoch alle unterschiedliche Bedürfnisse haben, sind Gebäude und sonstige Einrichtungen im Regelfalle unbrauchbar, d. h. es muß wieder von vorne begonnen werden. Mit fortschreitender Spieldauer wird auch das Spielgeschehen schwerer und die Gegner sind nicht mehr so einfach zu besiegen.

### Alles echt

Star Reach kann von drei Spielern gleichzeitig oder allein gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel findet in Echtzeit statt und läßt daher nicht viel Zeit zum Überlegen. Star Reach könnte sowohl als Wirtschaftssimulation als auch als Arcade Game gefallen. Die Kombination dieser beiden Spielgenres in einem Programm weiß zu imponieren. Das Spiel vermittelt aufgrund seines manchmal hektischen Spielgeschehens und der fetzigen Techno-Music sowas wie ein MTV-Feeling.

Die Veröffentlichung in den Staaten ist für März/April 1994 geplant. Da Interplay größten Wert auf schnellstmögliche Vermarktung im europäischen Softwaremarkt legt, kann die Euro-Version auch nicht viel länger auf sich warten lassen.

### Die Oberfläche eines vulkanischen Planeten.



## Dudek

Soft- und Hardware

Sharewareprogramme schon ab **1,- DM**

aus den Bereichen:

Spiele, Anwendungen, Windows und Erotik.

Viele Pakete, z.B. Apogee Paket: 25,90 DM

Shareware Vollversionen:

Monster Bash	55,-	Segret Agent Man	55,-
Major Striker	55,-	Elektro Body	38,-
The Catacomb Abyss	56,-	Commander Keen 1-3	55,-

### Faire Preise

CD ROM:

MS Dinosaurier	149,-	Shareware Explorer	139,-
The 7th Guest (OEM)	79,-	Kings Quest 6	129,-
Indiana Jones 4	109,-	Gobliins	125,-
Der Patrizier	109,-	CD-CAD 3.7	59,-
Sounds I. Windows	35,-	dt. PD ROM	63,-
Night Owl 10	69,-	Erotik CD ROM	50,-

CD ROM Führer nur 9,80 DM



Fordern Sie gleich unsere Katalogdiskette gegen 3,- DM (Briefmarken/Bar) an!



**Dudek Soft- und Hardware**

Wurmbergfeld 17; 57072 Siegen Tel.: 02 71/37 43 55 Fax: 0 26 62/29 33

Preise + Versand 6,- (Nachnahme +5,- DM);

Erotik nur gegen Altersnachweis!

NEU

## Competition PRO<sup>®</sup> PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe. Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Aktion.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computerfachhandel und in Versand- und Kaufhäusern



**DYNAMICS**

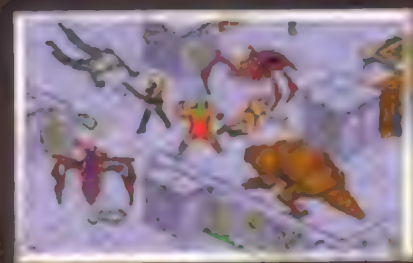
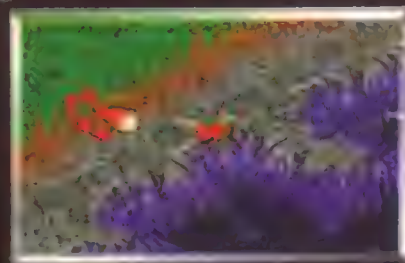
Dynamics marketing GmbH Hamburg



 **ORIGIN**  
*We create worlds.*







Pagan™: Ultima™ VIII versetzt Sie in eine Welt, in der Sie sogar Ihre Seele verteidigen müssen.

Durch die zahlreichen kinoähnlichen Effekte und die spannenden Handlungssequenzen ist Pagan die Inkarnation von Ultima. Mit zahlreichen animierten Sequenzen geht dieses Fantasy-Epos an die Grenzen der Vorstellungskraft und präsentiert perfekte Realität.

Ein komplettes, eigenständiges Spielerlebnis, für das keine Ultima-Erfahrung notwendig ist. Zusätzlich wird das Speech Accessory Pack angeboten, durch das dieses Abenteuer noch mehr an Atmosphäre gewinnt.

Begleitet vom 4-Kanal-Digitalklang liefert Pagan zehnmal so viele Grafiken wie seine Vorgänger. Nicht weniger als 1200 Bewegungsstufen lassen Ihren Avatar laufen, kämpfen, springen, balancieren, klettern und sich auf gegnerische Objekte stürzen.

## NEHMEN SIE DIE ZUKUNFT DER ROLLENSPIELE IN IHRE HÄNDE!

Stellen Sie sich dem bösen Guardian. Er plant die totale Kontrolle über ganz Britannia und will Sie als gefallenes Idol eines zerstörten Imperiums präsentieren. Die direkte Konfrontation mit dem Guardian ist nur noch eine Frage der Zeit.

Verbünden Sie sich mit Außerirdischen, und schlagen Sie die elementaren Titanen mit ihren eigenen Waffen, um sich so einen Platz im Druidenpentagramm zu sichern.

Pagan: Ultima VIII - Für alle Origin-fans und die, die es werden wollen.

"Die einzig wahre Rollenspielüberraschung..."

Powerplay

Electronic Arts GmbH, Vertriebs Str. 1, 33332 Gütersloh.  
Origin, Ultima und die ersten Worte sind eingetragene  
Warenzeichen von Origin Systems Inc. Pagan ist ein Warenzeichen  
von Origin Systems Inc. Electronic Arts ist ein Warenzeichen von  
Electronic Arts.



# STONEKEEP

Nachdem eine wohlmeinende Göttin die Seele unseres Helden in Verwahrung nimmt, beginnt das Abenteuer. Seine Aufgabe: Rette das Universum und damit deine Seele. In den Katakomben einer alten Schloßruine, tief im Inneren der Erde liegenden Abwasserkanälen und mysteriösen Reichen, bewohnt von ebenso mysteriösen Gestalten, kämpft man sich vorwärts. Nur wer die 13 Dungeons überleben kann, erfährt das Geheimnis des Stonekeep.



Peter Oliphant stand Rede und Antwort über Stonekeep.

Interplays neueste Ergänzung im Dungeon and Monsters-Genre - Stonekeep - wird von Spielern in aller Welt mit Spannung erwartet. Um es gleich vorwegzunehmen: Leider kann das geplante Veröffentlichungsdatum, Dezember '93, nicht eingehalten werden. Das Spiel war zum Zeitpunkt meines Besuchs bei Interplay zu etwa 75% fertig. Wenn also einer versucht, Ihnen einen sogenannten "Review" dieses Spiels anzudrehen, muß dabei

wohl eine Zeitmaschine im Spiel gewesen sein.

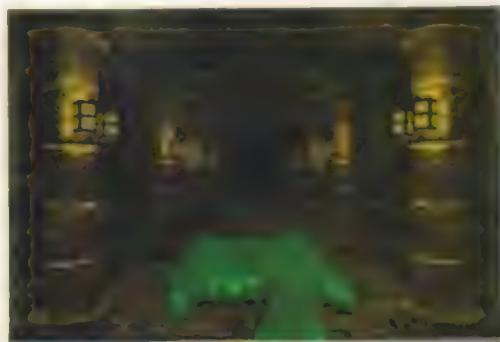
## Unter der Erde muß die Freiheit...

Um heutzutage auf dem mit Dungeon Games übersättigten Spielmarkt Aufsehen zu erregen, muß man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen. Darüber war sich auch Designer Peter Oliphant (Lexicross), ein alter Hase im Programmierbereich, im klaren, als er die Arbeit am Projekt Stonekeep begann. "Wir müssen versuchen, im Spieler den Eindruck zu

erwecken, daß er der Hauptdarsteller in einem Film ist", sagt Peter. "Er muß förmlich in die Handlung eingesogen werden und vergessen, daß er vor dem Computer sitzt." Um dieses Gefühl aufkommen zu lassen, hat man auf ein sichtbares Interface verzichtet, d. h. der Monitor wird komplett vom Dungeon eingenommen. Durch Klicken der linken oder rechten Maustaste wird das Interface aktiviert und erscheint im Spiel. Das Interface ist logisch aufgebaut und so leicht verständlich, daß man rein gefühlsmäßig alles richtig macht. Durch Klicken der linken und rechten Maustaste werden die linke und rechte Hand aktiviert. Schwerter, Helme, Rüstungen usw. werden auf diese Weise vom Spieler aufgehoben. Nun erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Bild des Spielers und seiner Gruppe. Nun klickt man einfach den gefundenen Gegenstand auf das entsprechende Körperteil (z. B. Schwert zur Hand, Helm zum Kopf) und schon hat man sich oder seinen Mitstreiter ausgestattet. Beim nächsten Aktivieren des Interfaces erscheint nun das Schwert in der Hand unseres Helden.

## Lights, Camera, Action

Der Trend zu digitalisierten Filmszenen in Computerspielen setzt sich auch in Stonekeep fort. In verschiedenen Teilen des Stonekeep Dungeons brennt es lichterloh und äußerst realistisch. Kein Wunder, wenn man weiß, daß diese Spezialeffekte von der selben Produktionsfirma entwickelt wurden, die sich für den Kinohit Backdraft - Männer, die durchs Feuer gehen, verantwortlich zeigte. Weitere Effekte dieser Art wurden für feuerspeiende Drachen und andere Untiere mit schlechtem Atem entwickelt. Unter den ca. 20 Monstern, die es in Stonekeep zu besiegen (oder zu retten) gilt, befindet sich auch eine Armee, die aus Skeletten besteht. Diese Szenen sind eine Hommage an die Arbeit des amerikanischen Trickfilmers Ray Harryhausen, der durch solche Filme wie "Sinbads siebte Reise" und "Jason und die Argonauten" bekannt wurde. Während Harryhausen sich jedoch durch die "Stop-Motion-Technik" mühsam Bild für Bild vorkämpfen mußte, bediente man sich



Im Kampf gegen Grünschlaim (oben) und Ameisen (rechts).







Scott Campbell arbeitet auch an Stonekeep.

in Stonekeep digitaler Film-techniken Schauspieler in blauen enganliegenden Overalls, auf die man ein Genippe aufzeichnete, wurden gefilmt. Danach wurde alles Blaue aus dem Film herausgefiltert, so daß schließlich nur noch die Skelette zu sehen sind. Dieses Verfahren kennen manche sicherlich unter dem Namen "Blue Screen". Danach wird der Film digitalisiert und die Skelette ins Spiel übertragen. Interplays Bemühungen, ein realistisches Spiel herzustellen zeigen sich besonders im Detail. In einer Szene sieht sich der Spieler in einem Spiegel. Abhängig von der Position des Spielers verändert sich das Spiegelbild des Hintergrunds. Schaut man von der rechten Seite in den Spiegel ist der entsprechende Hintergrund, z. B. eine geschlossene Tür, zu sehen. Danach öffnen wir die Tür und siehe da, das Spiegelbild zeigt nun eine offene Tür hinter uns. Gehen wir nun zur linken Seite, verändert sich das Spiegelbild entsprechend dem Hintergrund. Nachdem man sich eine Weile mit dem Spiel beschäftigt hat, wird ersichtlich warum in die bisherige Entwicklung des Programms mehr als zehn Personenjahre gingen. Die Spiegelszene ist hierfür nur ein Beispiel. Ein weiterer Beweis hierfür ist das unten angesprochene Heldenbuch - ein gefilmtes und digitalisiertes 200 Jahre altes echtes Buch. Die Dungeon-Umgebung und die Monster wurden im 3D-Rendering-Verfahren hergestellt.

## Let's have a party

Unser Held, für den man bei Interplay zur Zeit noch fieberhaft nach einem Namen sucht, beginnt das Spiel solo. Im Dungeon trifft er auf eine ganze Anzahl von Kreaturen, deren Absichten er im Gespräch herausfinden kann. Einige dieser Kreaturen bieten dem Spieler ihre Hilfe an und so formt man langsam aber sicher eine Gruppe. Glücklicherweise ist unser Verlies eine wahre Fundgrube für Alteisen aller Art und die Gruppe ist damit relativ schnell mit dem Nächstgen versorgt. Der Status der "Adventurer Party" kann jederzeit über das Heldenbuch abgefragt werden, das alle nur erdenklichen Statistiken sowie magische Formeln und Zaubersprüche enthält. Ein weiterer interessanter Aspekt des Heldenbuches ist der, daß es ein eigenes

Textverarbeitungsprogramm enthält, mit dessen Hilfe unser Abenteurer besondere Ereignisse oder Missionen aufzeichnen kann. Das ewige Suchen nach Papier und Bleistift zum Anfertigen von Notizen, die Sie sowieso nie wieder finden, hat endlich ein Ende.

## Halt die Mappe

"Automatische Kartenerstellung ist für ein Spiel dieser Größe ein unbedingtes Muß", meint Peter. "Wenn sich jemand mit einem Notizbuch und Rasterpapier an den Computer setzen muß, wird die Spielfreude getrübt. Alte Dungeons & Dragons-Veteranen haben ja auch die Möglichkeit, die "Automap" auszuschalten".

Nicht alle der ca. 25 Monster, denen wir auf unseren Wegen begegnen, waren zum Zeitpunkt der Besichtigung fertig. Zu den interessantesten gehören die Riesenameise, von der wir Ihnen exklusiv auf diesen Seiten die ersten Bilder präsentieren, der feuerspeiende Drache, die fechtenden Skelette und "The Green Slime". Die Monster können vom erfahrenen Abenteurer mit etwas Logik, der richtigen Waffe oder dem passenden Zauberspruch auf unterschiedliche Weise besiegt werden.



Das Automapping kommt bei Stonekeep zu neuen Ehren (oben).

# CD FUTTER

Seite merken!!!

Günstiger

wird's nicht mehr

## CD-ROM Spiele

Power Games 93	44,-
Jones in the f.Lane	53,-
Kings Quest 5	59,-
Space Quest 4	59,-
Just Games	59,-
House of Games	59,-
Game Power	59,-
Sherlock Holmes I	59,-
Sports Best	60,-
Battle Chess	61,-
Jukebox	61,-
Chessmaster 3000	65,-
Stellar 7	65,-
Secret weapons	65,-
Mixed up Mother G.	67,-
Spirit of Excalibur	76,-
Where in the World	77,-
is Carmen San D.	87,-
Monkey Island	96,-
Laura Bow 2	99,-
Return to Zork	109,-
Mad Dog Mcree	115,-
Lost in Time 1+2	129,-
7th Guest	129,-

## DINO CD's



Dino Adventure	78,-
Dinosaurier Safari	99,-
MS Dinosaurs	133,-

## Auf Disketten für 39.90DM

### Sharewarespielpaket 3

Notrus Wheel of Fortune, Nod, Golf, 3D-Billard, Pole Position, Soccer, Air Warrior Demo, Robo Maze 3, Robot, Connab, Combine, Puzzle, Sherlock, Jigsawpuzzle, Electroboby, P.A.N.I.K., DiGeneration Demo, Kingdom of Syre, Clyde's Adv., Steicon, Hoosier City, Egypt Man, Mindwale, Overkill, Eddie's Chest, Spider Pinball, Math Rescue, Ninja Rabbit, One must fall, Hexagon, World alive, Space Chase I, Baron Baldric, Catch Simona, Cyber Chess, Hero's heart, Night Raid, Ken's Labyrinth, Jetpack und Energemanager

Bei Bestellungen von 3 CD's eine Überraschungs CD gratis!

TOPSHARE Hans-G Röpke

Wilhelm Buschstr. 41

38723 Seesen

Tel. 05384/1680

Fax 05384/280 BTX röpke@

Preisliste kostenlos

Versandkosten

Vorkasse + 4,- ; NN + 9,-

Ausland nur Vorkasse + 10,-



# MAGIC OF ENDORIA



Kopiert für  
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche  
Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der  
Inselhauptstadt Amiran lagert das verschollene  
Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen  
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.  
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei  
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern  
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines  
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende  
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die  
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,  
findige Strategen!



Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!  
Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!  
Super-Originelle Grafik mit vielen Details!  
Hochschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!  
Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option  
über Null-Modem oder  
Netzwerk!



Amiga-Modem-Modem



Amiga-Modem-Modem



Amiga-Modem-Modem

SUNFLOWERS

© 1992 Sunflowers



# CHARTBREAKER



Willkommen im Musik-Business!

Chartbreaker macht Dich zum

Manager einer Newcomer-Band,

der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.

Du checkst TV-Interviews, verhandelst

Plattenverträge und Live-Konzerte!

Die ganz neue Verbindung aus inter-

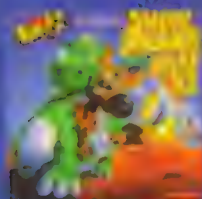
aktivem Adventure und Wirtschafts-

simulation. Absolute Top-Grafik, hit-

verdächtige Original-Musik, über 40

verschiedene Schauplätze - viele

Stunden Spielspaß!



(\* Larry's neueste Scheibe!)

- ✖ Mega-Schnelle Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!
- ✖ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✖ Über 40 Handlungsorte!
- ✖ Aufwendigste Irrsinns-Grafik!
- ✖ Hitverdächtige Original-Musik!

Entwickelt mit  
dem Profis von  
SONY MUSIC!



Das erste Interview



Das erste Meeting



Das erste Meeting

SUNFLOWERS

© 1995 SONY MUSIC



**Nach dem großen Erfolg von Baleog, Olaf und Erik in The Lost Vikings wurden Rufe nach weiteren Eskapaden der verlorengegangenen Nordmänner laut. Wer könnte wohl besser zu diesem Thema Rede und Antwort stehen als Alan Pavlish, der Produzent des Spiels.**



Interview mit Alan Pavlish

## Weht der Wind von Norden

**PC GAMES:** OK, Alan. *Lost Vikings 2*: Wann ist es soweit?

Alan: Ahh...hier sind drei wunderschöne, handsignierte Kopien des ersten Teils für Deine Leser.

**PC GAMES:** Keine Bestechungsversuche, bitte (sammele jedoch sofort die Kopien ein)! Raus damit!

Alan: Tja, das ist wirklich schwer zu sagen. Zur Zeit arbeite ich an einem anderen Projekt, das Vorrang hat. Ein Spiel mit dem Titel *Nightmare*. Die Wikinger sind in der frühen, sehr frühen Entwicklungsphase und es wird wohl noch bis Weihnachten '95 dauern, bis es ein Wiedersehen gibt.

**PC GAMES:** Dann erzähl uns wenigstens, was Du bisher schon weißt.

Alan: OK. Brandheiß und exklusiv für PC Games: Die Wikinger haben sich im zweiten Teil so verirrt, daß sie sich gegenseitig nicht mehr finden können. Zu Beginn des Spieles sind sie überall verstreut und der Spieler beginnt daher mit nur einem Wikinger. Auf der Suche nach seinen Kumpels trifft er auf einen neuen Charakter, der ihm hilft, die beiden anderen zu finden.

**PC GAMES:** Heißt das, daß wir nur mit einem der Wikinger spielen werden?

Alan: Oh, nein. Der Spieler beginnt mit Olaf, kämpft sich durch die einzelnen Levels und findet schließlich Erik. Beide zusammen suchen dann Baleog. Neben den Wikingern stellen wir dann auch noch drei taufrische Charaktere vor, die ebenfalls vom Spieler kontrolliert werden.

**PC GAMES:** Levels! Welche neuen Levels sind denn geplant?

Alan: *Atlantis World*, *Transsylvania World*, *Wild West World* und die *Space World*. Die Namen sprechen für sich. Tomator wird auch wieder dabei sein.

**PC GAMES:** Wird sich am Spiel selbst etwas ändern?

Alan: Wir werden das Interface etwas verbessern. Wir bringen neue Bösewichte ins Spiel. Die Wikinger werden auch neue, zusätzliche Fähigkeiten erhalten. Baleog wird sich zum Beispiel mit der Waffentechnologie des 20. Jahrhunderts vertraut machen.

**PC GAMES:** *Lost Vikings* ist ein Spiel mit einem sehr europäischen Flair. Plattformspiele,

selbst solche mit hoher Qualität, kommen selten aus Amerika.

Alan: Das war eigentlich nicht so geplant. *Lost Vikings* ist halt ein gutes, unterhaltsames Spiel. Gute Spiele verkaufen sich überall, egal wo sie herkommen.

**PC GAMES:** Kannst Du Dir vorstellen, einmal nur noch Spiele für Konsolensysteme zu schreiben?

Alan: Ich werde wahrscheinlich immer Spiele für PCs schreiben. Konsolen sind schön und gut und haben sicherlich ihren Platz. Dennoch schränken Sie das Spielvergnügen aufgrund mangelnder Eingabemöglichkeiten zu sehr ein.

**PC GAMES:** Irgendwelche Ratschläge, wie eingefleischte Fans sich die Zeit vertreiben

sollen, bis *Vikings 2* rauskommt?

Alan: Spielt die Sega-Version. Die hat sechs neue Levels und eine Cartoonsequenz zwischen den Levels. Auf der Sega CD-Version haben wir die gleichen Welten beibehalten, aber alle Levels sind brandneu.

**PC GAMES:** Vielen Dank für dies.

Alan: Moment, Moment. Ich will noch eine hochintelligente deutsche Widmung auf die Kopien schreiben. Was heißt denn: "May the northern winds always be in your back."

**PC GAMES:** Viel Spaß. Ever Alan.

Alan: Vielen Dank.

**PC GAMES:** Keine Ursache.

### Gewinnspiel

PC Games verlost zusammen mit Interplay drei handsignierte Exemplare des Denkspiels *Lost Vikings*.  
Einsendungen bitte an:

COMPUTEC Velag  
PC Games Redaktion  
Kennwort: *Lost Vikings*  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg



# Interplays Zukunft

**Wie geht es weiter für Interplay?  
Wird es gelingen, auch weiterhin  
zukunftsweisende Produkte auf  
den Markt zu bringen?**

Zur Zeit ist man stark mit der Konvertierung der Vorzeigeprodukte auf CD-ROM beschäftigt. Außerdem hat man gerade einen Lizenzvertrag mit dem Simulationspezialisten Maxis abgeschlossen. Wundern Sie sich also nicht, wenn SimCity und SimFarm bald unter dem Interplay-Label erhältlich sind. Diese beiden Programme wurden mit aufwendigen digitalen Filmszenen noch einmal kräftig aufgepeppt. Weitere CD-ROM Produkte sind Star Trek: 25th Anniversary, für das die Original-Crew ihre Stimmen zur Verfügung stellte, und Lord of the Rings mit über 20 Minuten Film aus Ralph Bakshis animiertem Kinohit. Omar Sharif stellte für Deluxe Bridge seine weitreichenden Kenntnisse als Kartenspieler zur Verfügung und erscheint auch während des Spiels in digitalisierter Form als unermüdlicher Ratgeber. Weitere Konvertierungen auf CD-ROM werden in Form von Battle Chess, Castles II: Siege and Conquest und Buzz Aldrins Race into Space erscheinen. Überhaupt tendiert der Softwaremarkt in Richtung CD-ROM. Nächstes Jahr um diese Zeit wird, neuen Statistiken zufolge, jedes zweite PC-Programm auf CD-ROM erscheinen.

Stonekeep schreitet förmlich nach einem Nachfolgeprodukt, das schon aus Kostengründen notwendig ist. Wer weiß, vielleicht zeichnet sich hier für Interplay sogar ein neuer Superhit à la Bard's Tale ab. Mit ziemlicher Sicherheit wird es auch eine dritte

Star Trek-Ausgabe geben. Gut, daß Schauspieler in Computerspielen nicht altern.

Auch die neuen Hochbitsysteme, wie 3DO, Atari Jaguar und Commodore CD32, werden stärker berücksichtigt werden. Der gerade abgeschlossene Lizenzvertrag mit Sega und die bestehenden Verbindungen mit Nintendo werden in Interplays Zukunft auch eine Hauptrolle spielen.

In den zehn Jahren seit seiner Gründung hat Interplay sich eine Vormachtstellung erkämpft, die man sicherlich nicht wieder abgeben will. Wenn Brian Fargo und seine Getreuen so weitermachen wie bisher, können wir auch in den nächsten zehn Jahren auf einiges hoffen.

Nach viel Händeschütteln und Verabredungen zur Summer Electronics Show in Las Vegas hieß es dann am späten Abend zurück in Richtung Rocky Mountains. Kurz nach dem Start schaute ich noch einmal aus dem Fenster der Boeing 737. Das Feuer setzte seinen Zerstörungszug fort, die Rauchwolke schien noch größer geworden zu sein. Bei Interplay hatte man einfach keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Nicht etwa weil man gegen diese Dinge abgestumpft ist, aber schließlich steht Weihnachten vor der Tür und die Produkte müssen rechtzeitig auf dem Ladentisch sein.



**Hier werden  
die Spiele auf  
Herz und  
Nieren ge-  
prüft.**

# Joysoft

**GOBLINS**

**3**

dt

**94.90**

**ANSTOSS**

dt

**79.90**

**50939 KÖLN  
GOTTESWEG 157  
0221 425566**

**50676 KÖLN  
MATTHIAS STR. 24  
0221 239526**

**53111 BONN  
MÜNSTER STR. 11  
0288 659726**

**40211 DÜSSELDORF  
PEMPFELFORDER 47  
0211 364445**

**60311 FÜRST 1  
FAHRGASSE 87  
069 280170**

**52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241 406912**

**53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 54  
02241 68045**

**56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261 309634**

**VERSANDADRESSE  
DÜRENER STR. 394  
50935 KÖLN  
TEL: 0221/4301047  
FAX: 0221/4302157  
BTX: JOYSOFT#**

## SONDERANGEBOT SOLANG DER VORRAT REICHT

IRM 3.5"	19.90
Black Gold dt	39.90
Eco Quest "	39.90
El Fish	39.90
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Grand Prix Unlimited	39.90
Inca US	69.90
Indy 3 VGA dt	49.90
Land of Lore dt	69.90
Lord of the Rings 2 "	39.90
Lure of L.Temptress dt	34.90
Mad TV dt	39.90
Menace Meneten dt	39.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Monterly Island 1 dt VGA	49.90
Premiere Manager	34.90
Pool of Radiance	39.90
Ritey Woods "	39.90
Shadowlands "	29.90
Space Hulk "	49.90
Traders dt	39.90
Vision dt	29.90
Wing Commander	39.90
Wizardry 7 dt	54.90

## JETZT GANZ NEU: CLUEBOOKS SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

5.25"	
Campaign	49.90
Castles 2	49.90
Chuck Yeagers dt	39.90
Comanche "	79.90
Die Kathedrale dt	39.90
Global Effect dt	39.90
Harpoon 1.21 "	49.90
Indy 4 dt VGA	69.90
Mario teaches typing dt	39.90
Railroad Tycoon	29.90
Special Forces	29.90
Warlords	49.90
Warriors dt	39.90
Wizardry 7 dt	54.90
Ultima Trio 2 "	39.90
V-for Victory 1	39.90

## SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT

HÄNDLERANFRAGEN  
ERWÜNSCHT

**ELITE**

**2**

dt

**89.90**

**SAM &**

**MAX**

dt

**99.90**

### VERSANDKOSTEN:

ab einem Bestellwert von 200 DM: 9 DM.  
ab 200 DM: kostenlos.  
UPS + 6 DM. EILPOST + 6 DM.  
VORKASSE: 4 DM.  
VK-AUSLAND: 15 DM nur postbar.  
SICHERHEITSVERPACKUNG: 2.99 DM

URTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN  
BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

**GUTSCHEIN FÜR DEN  
JOYSOFT KATALOG  
MIT SUPER SPIELBESCHREIBUNGEN  
AUF FAST 100 SEITEN**

**BITTE IN EINER FILIALE ABGEBEN  
ODER AN DEN VERSAND SCHICKEN**



Sam`n`Max

# ***Spiel`s noch***



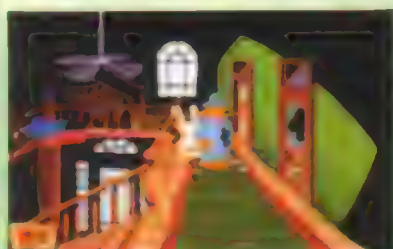
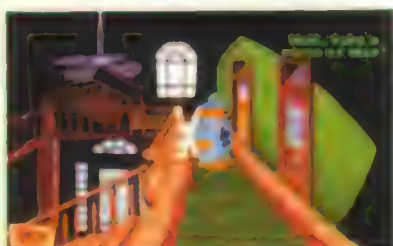
Die Geschichte des kriminalistischen Romans und Fernsehfilms hat uns gelehrt, daß Detektive im "Doppelpack" selbst den schwierigsten Fall im Handumdrehen lösen. Der scheinbar unendliche Reigen beginnt mit den Oldtimern unter den Spürhunden, Holmes und Dr. Watson, setzt sich mit den deutschen Kriminalbeamten Schimanski und Tanner fort und findet schließlich mit den Amerikanern Starsky und Hutch sein Ende. Natürlich läßt sich diese Aufzählung über mehrere Seiten ausdehnen, doch kommt es dem Computerspieler letztlich nur auf ein Team an: Sam`n`Max!



# mal, Sam!

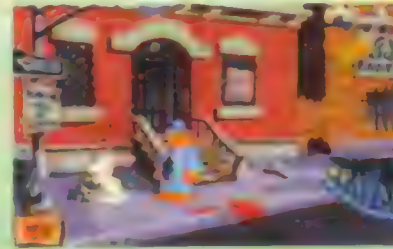
Die beiden Helden des neuesten LucasArts-Adventures sind allerdings nicht, wie man durchaus vermuten könnte, eine freie Erfindung einiger lustiger Programmierer, sondern sie existieren tatsächlich - oder besser gesagt im Comic. Sam'n Max erschien vor einigen Jahren auf dem schon längst übersättigten amerikanischen Markt, auf dem Superhelden wie Batman, Superman und Spiderman die Nase ganz klar vorne hatten. Das Resultat: Nur schlappe neun bis zehn Ausgaben waren den urkomischen Mitgliedern der

"Freelance Police" (Freelance = engl. Freier Mitarbeiter) beschieden. Programmierer waren aber bekanntlich schon immer für das Verrückte, das Außergewöhnliche zu begeistern, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team der würdevollen Aufgabe einer Computerumsetzung annahm. Daß ein Computerspiel über Sam und Max gerade von LucasArts in die Hand genommen wurde, liegt besonders nahe, denn zahlreiche Mitarbeiter des erfolgreichsten Softwarehauses '93 sind fanatische Anhänger von Sam und Max.

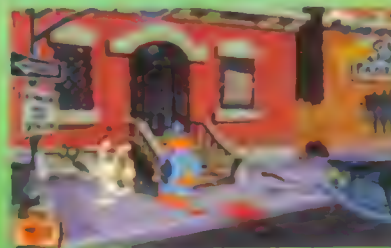
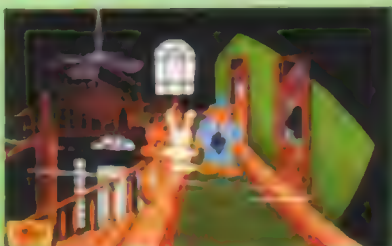


## Derb, derber, Sam und Max

Kein Zweifel: Sam und Max sprüht geradezu vor Ironie, Sarkasmus und pechschwarzem Humor. Nimmt Sam noch viele Angelegenheiten locker, so bleibt kein Auge trocken, sobald der impulsive Max die Dinge in die Hand nimmt. Klar, flotte Sprüche haben beide zu bieten, geht es jedoch ans Eingemachte (sprich Handgreiflichkeiten), so überläßt Sam seinem Kollegen Max das Feld. Makabere und dennoch gelungene Szenen geben sich dann die Hand.



Kaum verlassen Sam und Max ihr chaotisches Büro, so gibt es schon Anlaß für die ersten Lacher. Ein Kollege wirft einen Mandanten im wahrsten Sinne des Wortes zur Tür hinaus und jagt, um seinen Aussagen auch Nachdruck zu verleihen, ein paar Salven aus dem MG hinterher.



Die Katze hat ein wichtiges Dokument verschluckt. Max weiß eine Lösung und holt das Letzte aus dem armen Tier heraus. Eine elegante Methode ist das mit Sicherheit nicht, doch heiligt der Zweck bekanntlich die Mittel. Brüller Nummer zwei in nur wenigen Minuten!



## Abwechslung pur

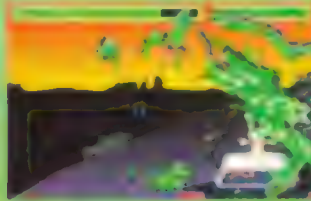
Eine Menge Abwechslung wird bei Sam und Max nicht nur durch die zahlreichen Zwischensequenzen geboten. Sollte der Spieler der vielen Nachforschungen einmal überdrüssig werden, so kann er sich bei den wirklich außergewöhnlichen Bonusspielen die verlorene Motivation wieder zurückholen.



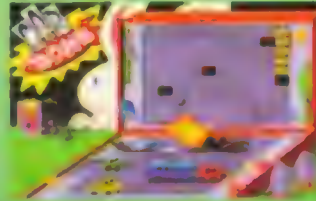
**Düsterer Humor à la Monty Python** (Sie erinnern sich an den Kultfilm "Die Wundersame Welt der Schwerkraft"?). Polizist Sam muß versuchen, mit einem gewaltigen Holzhammer schnell auf- und abtauchende Ratten zu treffen. 40 Ratten erscheinen, 20 muß er davon erwischen, um einen äußerst wichtigen Gegenstand zu gewinnen.



**Auf dem Highway ist die Hölle los.** Sam fährt, Max steht auf dem Dach. Nun gilt es, allen Verkehrsschildern auszuweichen - entweder durch schnelle Lenkmanöver oder durch einen gewaltigen Sprung von Max. Eine nette Idee, die auch wahnsinnigen Spaß macht. Der Lösung des Spiels kommt man aber durch dieses amüsante Rennen kein Stück näher.



**Sie wollten schon immer einmal eine besonders gelungene Version von "Schiffe versenken" auf Ihrem PC spielen?** Sam und Max erfüllen Ihnen diesen Traum - allerdings in einer modifizierten Version. Hier müssen PKW und andere Kraftfahrzeuge platziert werden, anstatt der gewohnten Zerstörer und Flugzeugträger.



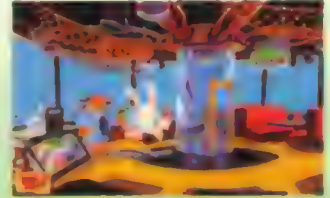
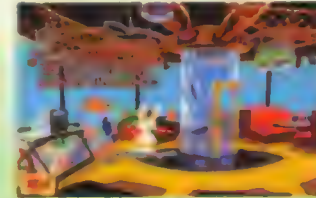
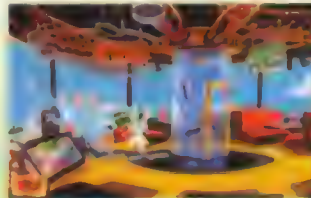
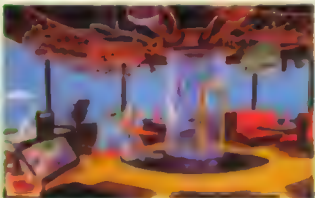
## Abstrakte Handlung

Alles beginnt damit, daß Sam und Max vom Bürgermeister persönlich die Anweisung bekommen, sich sofort zum benachbarten Kuriositäten-Zirkus zu begeben. Der hat den Namen auch voll und ganz verdient, das steht schon nach wenigen Minuten fest. Ein wahres Sammelsurium sehr skurriler Gestalten. Da alle "Lebewesen" hinter Schloß und Riegel sitzen, ergreifen schließlich die siamesischen Zwillinge das Wort, sind sie doch die einzigen, die sich einigermaßen frei bewegen dürfen.

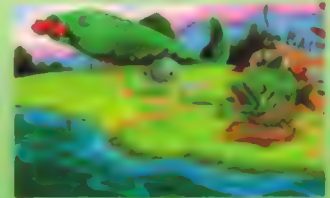
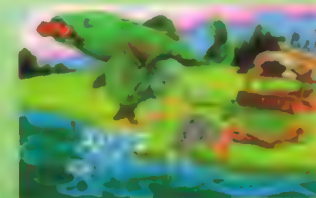
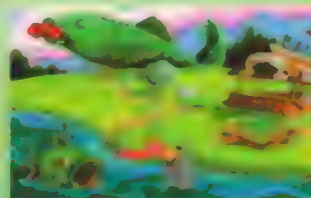
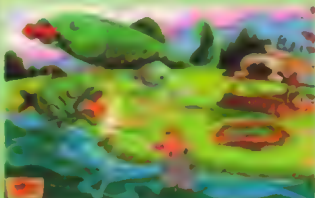
Ohne weit vom Thema abzuschweifen, erklären sie Sam und Max, daß sich die Hauptattraktion, ein leibhaftiger Bigfoot namens Bruno, aus dem Staub gemacht hat. Das ist allerdings längst nicht alles, denn zu allem Überfluß hat das zottelige Urtier auch noch Trixie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt. Damit ist die Handlung auch schon knapp umrissen, denn die beiden Aushängeschilder des Zirkus müssen binnen kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz gebracht werden.

## It's Showtime

Obwohl das neue LucasArts-Adventure in erster Linie durch die starken Texte begeistern kann, ist die grafische Ausarbeitung kaum schlechter ausgefallen. Hier zwei besonders lustige Sequenzen.



Nachdem Sam die beiden Stromkabel an das Fernrohr angeschlossen hat, durchfährt ihn ein gewaltiger Stromschlag. Da Max sein bester Freund ist, möchte er ihm diese Erfahrung auf keinen Fall vorenthalten.



Sam und Max strampeln gemeinsam in die Fischfigur, geben sich ein paar gekonnte Haken und schon liegt der Fisch im Wasser. Darauf schnappt sich Max die Angelrute und nach einem kurzen Gefecht liegen beide zusammen mit dem Fisch abholbereit auf dem dafür vorgesehenen Platz.



**Jetzt  
neu!!**

dongle ware

**nur  
89 DM**

Über 140  
verschiedene  
Spielemente

Simulation  
physikalischer  
Effekte

Deutsche  
Anleitung und  
Spieleste

Hochauflösende,  
phantastische  
Grafik

**Oxyd™**

**Magnum**

100 Landschaften mit  
jeder Menge unter-  
schiedlichen Denk- und  
Geschicklichkeitsaufgaben  
für wochenlangen  
Spielespaß

PowerPlay 1/94: Ein Geschicklichkeitsspiel  
der Oberklasse zu einem sehr  
vernünftigen Preis. Kaufempfehlung!  
MacEasy 12/93: Wertung: Spielbarkeit & Fun = genial  
Kaufempfehlung!  
DOS-Shareware 1/93: Oxyd hat gute Chancen  
ein Klassiker wie PacMan oder Tetris zu werden!

Neuartiges,  
absolut fesselndes  
Spielprinzip

Perfekte  
Maussteuerung

Realistische  
Soundeffekte

**GAME  
OF  
THE  
YEAR  
1994**  
Pad

Direkt- und Fachhandlerv Vertrieb: Dongleware Verlags GmbH

Postfach 1183 • D-69139 Neckargemünd • Telefon/Fax (0 22 23) 87 80

Fachhandlerv Vertrieb: Leisuresoft Vertriebs GmbH • Telefon (0 23 63) 680 Fax (0 23 63) 57 116

Gegen einen Umlagebetrag von 5 DM in Briefmarken erhalten Sie direkt vom Dongleware Verlag  
eine Demoversion von Oxyd™Magnum gratis! Bitte geben Sie Ihr System an.

\* Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer zzgl. € 10 DM Versandkosten.



**IS Software**

**Tel. 0 23 24 / 5 53 31**

**TOP  
SPIELE**



Programm	PC	Programm	PC	Programm	PC	Lösungshefte je	19,50
Anstöß	dv 79,95	Flight Simulator 3.0	99,95	Pinball Dreams	ml 69,95	Chess	19,50
Bundesliga Manager	dv 39,95	Goal	69,95	Schatz im Silbersee	dv 89,95	Chess	19,50
Burntime	dv 79,95	Hardball 3	39,95	Strike Commander	da 89,95	Chess	19,50
Privateer	da 89,95	Hong Kong Mahjong	39,95	Tactical Op. 1	da 43,95	Chess	19,50
Speech Pack	da 45,95	Jack Nickl. Golf	45,95	Jurassic Park	da 69,95	Chess	19,50
Deluxe Strip Poker 2	49,95	Lands of Lore	dv 69,95	X-Wing Upgrade Kit	dv 59,95	Chess	19,50
Die Kathedrale	dv 39,95	Links	da 45,95	CD ROM		Chess	19,50
Elite 2	da 79,95	Lord of the Rings 2	da 39,95	Maniac Mansion 2	da 99,95	Chess	19,50
Flashback	dv 69,95	Pirates Gold	dv 99,95	Return to Zork	99,95	Chess	19,50

**FDS SOFTWARE**  
Wodantel 37, 45529 Hattingen  
Fax (0 23 24) 2 71 04

**jetzt auch Ladenlokal in Krefeld**  
St. Antonstr. 80  
Tel. 0 21 51 / 77 25 11  
Ihr Spezialist für Hardware

**Frankfurter Weg 58**  
33106 Paderborn  
Tel. 0 52 51 / 7 57 90 od. 76 09 93  
Fax 0 52 51 / 7 61 46  
Ihr Spezialist für Hardware

**NEU!**

**NEU!**





Fischers Fritzze schlitz grüne Fische. In diesem Spiel gehört das noch zu den harmlosen Szenen.

## Neue Steuerung

LucasArts hatten bislang immer wieder auf die gleiche Benutzeroberfläche zurückgegriffen, die schon bei ihrem ersten Erfolg "Maniac Mansion" in groben Zügen vorhanden war. Jetzt geht der Adventure-Profi aber einen neuen Weg. Wie bei Sierra-Spielen kann nun mit der rechten Maustaste eine Funktion ausgewählt werden und in einer schmutzigen Schachtel befinden sich alle Gegenstände. Bemängeln kann man das selbstverständlich überhaupt nichts, haben sich doch beide Systeme in der Vergangenheit als geradezu brillant erwiesen.

## Für Anfänger oder Profis?

Die Antwort auf diese Frage kann nur lauten: für beide! Profis werden sicherlich sehr viel schneller auf die Lösung eines Rätsels kommen und auch alle evtl. nützlichen Gegenstände auf einen Blick erfassen. Blutige Anfänger müssen sich erst an das etwas abstrakte Denken gewöhnen, das allerdings bei Sam'n'Max längst nicht so stark im Vordergrund steht wie beispielsweise bei Day Of The Tentacle oder Lost In Time. Für beide Gruppen gilt: der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Herausforderung, das Spiel möglichst schnell durchzuzocken. Lachen ist angesagt!

## Grafik und Sound

Wenn man den Namen LucasArts hört, steckt man seine normalerweise seine Erwartungen gleich ein paar Stufen höher. Niemand hätte wohl gedacht, daß man ein ausgezeichnetes Spiel wie Day Of The Tentacle noch einmal übertreffen kann. LucasArts bzw. Sam'n'Max macht das scheinbar Unmögliche hingegen möglich! Witzige Animationen, gepaart mit den hervorragenden Hintergrundgrafiken, machen Sam'n'Max fast schon zu einem spielbaren Comic. Die melodischen Musikstücke und tollen Soundeffekten unterstützen diesen Eindruck.

## Fazit

Sam'n'Max ist jedem Comicfan dringend ans Herz zu legen. Die witzigen Bildschirmtexte wurden in der deutschen Version komplett übersetzt und sogar die englische Sprachausgabe wurde diesmal berücksichtigt und neu eingesprochen. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn selten hat ein so perfektes, lustiges und zugleich packendes das Licht der Spiele-Welt erblickt. Wer auf derben und sarkastischen Humor steht, darf sich dieses Spiel auf keinen Fall entgehen lassen.

Oliver Menne ■

## Stunts, Stunts, Stunts

Mit spektakulären Szenen wird nicht gegeizt. Manchmal liegt die Vermutung nahe, daß aus diversen Polizei-Komödien abgekupfert wurde, doch die meisten Sequenzen sind wohl den Gehirnen der Programmierer entsprungen.



Ein Kinderkarussell mit Folgen. Es beginnt damit, daß sich die beiden blauvögigen Polizisten kopfüber



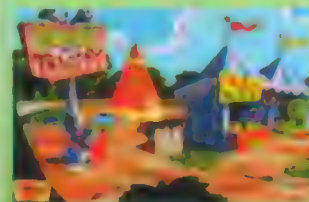
Wäre Sam nicht schon Privatbulle, so hätte ihn mit Sicherheit ein Job bei einer Stuntman-



anketten lassen. Dann ist die Show perfekt, denn das Karussell dreht sich mit atombe-



Truppe gereizt. Die hammerstarke Ausparkaktion weckt gewisse Erinnerungen



raubender Geschwindigkeit, so daß selbst hartgesottene Gestalten wie Sam und Max die Segel streichen müssen.



an den ersten Film der Police Academy-Reihe. Alle Achtung, Herr Wachtmeister!

## SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	Soundblaster
MD 10 MB	Roland
MEMOIR KB	General MIDI

## BESONDERHEITEN

- Comic als Vorlage

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 120,-

HERSTELLER  
LucasArts

## RANKING

### Simulation

92% 90% 85% 93%

Grafik	Sound	Handling	Spieldesign
--------	-------	----------	-------------

Spieleranzahl 1

Handbuch deutsch

Spiel deutsch

Kopierschutz normal



COKTEL VISION  
PRÄSENTIERT

# INCA

## WIRACUCHA



AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993

Für PC HD und PC CD ROM (Speech Pack erhältlich für die PC HD-Version)



Bildschirmfüllende Szenen



Zahlreiche Darsteller,  
deutsche Dialoge



Weltraum-Action



Rätsel-Abenteuer



0115 911 10197 - 100-222

COKTEL VISION

**ROMICO**

ROMICO GmbH  
Am Südpark 12 - 65451 Reichartshausen



## Aufschwung Ost

# Im Osten viel Neues

**Der wirtschaftliche Aufschwung in den neuen Bundesländern hat schon vielen Politikern Kopfzerbrechen bereitet. Sunflowers, ein brandneues Softwarehaus aus deutschen Landen, hat sich jetzt, gute vier Jahre nach dem Fall der Mauer, dieser Problematik angenommen.**

**D**as Ziel ist klar gesteckt: Die neuen Bundesländer müssen möglichst schnell den alten angepaßt werden, denn vor allem aus wirtschaftlicher Sicht gibt es allerhand aufzuholen. Was liegt da näher, als die Rolle des wichtigsten Manns im Staat, des Bundeskanzlers, einzunehmen. So hat man nun alle Möglichkeiten, um den schnellen Fortschritt anzutreiben und alle sozialen Mißstände aus der Welt zu schaffen. Beginnen sollte man mit dem Einstiegerszenario, denn Aufschwung Ost ist einfach zu kompliziert, als daß man es mal kurz in der Kaffeepause zocken könnte. Viele Gesichtspunkte eines Problems müssen bedacht werden, um eine drohende Katastrophe zu verhindern. Dabei können die unterschiedlichsten Szenarien ge-



**Die neuen Bundesländer im Überblick. Hier kann man sich sehr schnell die nötige Orientierung verschaffen. Reparaturbedürftige Straßennetze, Atomkraftwerke und Kläranlagen werden natürlich auch angezeigt.**

spielt werden. Man kann sich entscheiden, ob man die ständig steigende Arbeitslosenquote gen Nullpunkt drücken, die erheblichen Umweltschäden wieder rückgängig machen oder eines der anderen Probleme lösen möchte. Es ist für jeden Nachwuchspolitiker etwas dabei.

### SimCity als Vorbild?

Aufschwung Ost kann sein großes Vorbild kaum verleugnen, denn die starken Anleihen bei SimCity sind vor allem im Bildschirmaufbau und Spielab-

lauf zu offensichtlich. Trotzdem handelt es sich nicht um einen billigen Abklatsch, denn Aufschwung Ost hat eine Menge mehr zu bieten. So muß man bei dieser Wirtschaftssimulation gleich mehrere Städte im Auge behalten und kann sich nicht gernütlich auf eine Stadt konzentrieren. Ständig muß zwischen den hilfsbedürftigen Städten hin- und hergeschaltet werden, um auf der Höhe des Geschehens zu bleiben. Ständig treten neue Aspekte ins Rampenlicht. So benötigt Berlin zum Beispiel dringend Wohnraum, Dresden mangelt es an Arbeitsplätzen und Erfurt braucht unbedingt ein neues Stromkraftwerk. Ob es sich dabei um ein Atom-, Kohle- oder Solarkraftwerk handelt, spielt nur dann eine Rolle, wenn man den ökologischen Gesichtspunkt nicht aus den Augen verlieren möchte. Besteht das Ziel nur

darin, den finanziellen Aufstieg zu bewerkstelligen, so muß mit der Umwelt nicht zimmerlich umgegangen werden. Weitere Ziele sind die Erhaltung der Verkehrswege, eine gute Müllentsorgung und die Ent-



**Noch steht Brandenburg im Schatten von Berlin. Als Bundeskanzler liegt es aber in Ihrer Hand...**

### Das Bauwesen

Bei Aufschwung Ost gilt es nicht nur, das Budget richtig zu verteilen, man muß zusätzlich noch bauunternehmerischen Spürsinn entwickeln.





<b>Spieleranzahl</b>	1
<b>Handbuch</b>	deutsch
<b>Spiel</b>	deutsch
<b>Konterschutzz</b>	normal



Alien Breed

# Der Horror beginnt

Nachdem sich Alien Breed auf dem Amiga unlängst zu einem Klassiker entwickelt hat, versucht es nun in einer erweiterten Umsetzung, den PC zu erobern.

Der Interplaneten-Corps (IPC), eine Art Weltraumpolizei, die im Universum für Recht und Ordnung sorgen soll, hat wieder einmal alle Hände voll zu tun. Eine hochmoderne Raumstation, auf der Wissenschaftler an neueren Sicherheitssystemen arbeiten, ist von furchterregenden Aliens attackiert worden. Sofort wird eine Weltraumstreife angefordert, die Lage zu erkunden. Im Ein-Spieler-Modus besteht diese Streife aus lediglich einem Einzelkämpfer. Bei zwei Spielern erscheinen hingegen gleich zwei Soldaten auf dem Bildschirm, die simultan gesteuert werden können. Auf der besagten Raumstation angekommen, finden Sie sich in einem komplexen Gänge- und Räumesystem wieder, das aufgrund eines kompletten Stromausfalls nur spärlich beleuchtet ist. Lediglich die lebenserhaltenden Funktionen, wie

z. B. der neuartige "Intex" System-Computer, sind noch voll intakt.

## Die Außerirdischen kommen

Mit der spärlichen Standardbewaffnung begibt man sich nun auf eine gefährliche Suche nach Liften, Terminals und sonstigem noch funktionsfähigem Equipment. Doch unzählige "Aliens" machen mit ihren zum Würgegriff vorgestreckten Armen diese Suche zu einer lebensgefährlichen Odyssee, auf der man mit Munition und Leben vorsichtig umgehen sollte.

## Fleißig gebrütet...

Obwohl sich Alien Breed als Amiga-Umsetzung ankündigt, hat sich doch einiges geändert. Neben der deutlich verbesserten Grafik, die mit klappernden Belüftungsschleusen und blinkenden Notlichtern für das nötige

"Feeling" sorgt, wurde Alien Breed von sechs auf 18 Levels aufgebauscht. Natürlich darf man von einem Shoot'em Up-Spiel aus



Die Darstellung der Raumstation übertrifft die Grafik der Amiga-Version.

dem Amigazeitalter nicht allzuviel erwarten. Sound und Grafik lassen zwar so etwas wie eine gute Atmosphäre aufkommen, besondere Innovationen sind jedoch nicht geboten. Außer dem Metzeln von Aliens und dem Aufsameln von Schlüssel, Munition und Geld ist nicht viel Abwechslung vorhanden. Wer sich jedoch heute noch zu den spartanischen Bollerspielen aus grauer

Vorzeit hin gezogen fühlt, wird an Alien Breed sicherlich großen Spaß haben.

Marcus Islinger ■



Für reichlich Aliens ist gesorgt: Actionspaß für ein oder zwei Mitspieler.

## SPECS & TECS

EGA	Testator
VGA	Mono
SVGA	Jaegerlich
EMS	AuLib
2MB or	Soundblaster
HD 2.1 MB	Redund
MEMG-40 MB	General Mail

**BESONDERHEITEN**  
Umsetzung des Amiga-Kultspiels

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
Team 17

## RANKING

### Shoot'em Up

65%	68%	70%	65%
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß

**Spieleranzahl** 1-2

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** Paßwort



# Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



## Die neue Soundblaster-Generation ist da:

**Soundblaster 16 Basic,**  
deutsch .....299,00  
**Soundblaster 16 Multi CD,**  
deutsch .....379,00  
**Soundblaster 16 Multi CD**  
mit ASP Chip, dt. ....\*449,00

## Superpreis!

**Soundblaster Pro Deluxe**  
mit Lemmings und Indy 500 .....229,00  
**CD-Rom-Hits**  
**Double Speed CD-Rom Matsushita 562**  
mit Controller .....\*499,00  
**CD-Rom Mitsumi LU 005 S**  
mit Controller .....379,00

**Multi Media Kit 1: CD-Rom Mitsumi**  
LU 005 S mit Soundblaster 16 Basic.\*599,00  
-mit Soundblaster 16 Multi CD .....\*649,00  
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP..\*729,00  
**Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-**  
Rom mit Soundblaster 16 Basic ....\*749,00  
-mit Soundblaster 16 Multi CD .....\*839,00  
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP..\*909,00

\* Nicht lange warten,  
sofort bestellen. Nutzen  
Sie die zeitgebundenen  
Finanzierungsangebote  
von SOFT & SOUND.  
Die Finanzierung erfolgt  
über die Hausbank, der  
effektive Jahreszins



Die Preise sind unverbindlich, stellen alle Artikel oder Angebote und in jeder Größe erhältlich. Alle Produkte  
werden ausschließlich über die Hausbank finanziert und sind nicht rückzahlbar.

## SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe .....84,95	NHL Hockey .....84,95
Alien Breed .....54,95	Nick Faldo's Golf .....89,95
Ballistic Diplomacy .....49,95	Penthouse Hot .....79,95
Die Siedler .....84,95	Numbers Deluxe .....79,95
Dracula .....84,95	Seal Team .....84,95
Flugsimulator 5.0 .....119,95	Speed Racer .....69,95
Goal .....64,95	Subwar 2050 .....94,95
Kingmaker .....69,95	Turrican 2 .....69,95
L. Matthäus Fußball .....69,95	Unlimited Adventures .....84,95

## CD-ROM Software:

"Lyrics" für Windows,  
Karaoke CD .....99,90  
Visual Hot Girls .....79,00  
Visual Fantasies .....79,00  
Moving Fantasies .....99,00  
Total Fantasies .....99,00  
Covergirl Strip Poker .....89,00  
(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden  
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

## SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen 59 755 Aachen-Nehms 51 445 Bergisch-Gladbach 10 551 Berlin 33 615 Bielefeld 53 123 Bonn 38 118 Braunschweig 40 477 Düsseldorf 47 051 Duisburg 91 054 Erlangen 79 106 Freiburg 32 085 Göttingen 58 095 Hagen 20 144 Hamburg 22 083 Hamburg 24 131 Kassel 24 116 Köln 58 068 Koblentz	Schiller 4 Lange Wende 30 Dr. Robert Koch Str. 12 Ottensmeyer Str. 44 Schulhofstr. 1 Schulhofstr. 24 Helmholtz 10 Gartenstraße 5 Ulrichstr. 2-8 Lützowstr. 15 Lehmann Str. 24 David-Wilhelm-Str. 9 Bergischer Ring 5 Bismarckstr. 21 Bismarckstr. 57 Jungstr. 87 Strohm 10 Hardenbergstr. Weg 24	Tel. 0241/30131 Tel. 02932/1094 Tel. 02202/43747 Tel. 030/3942921 Tel. 0521/130533 Tel. 0228/425076 Tel. 0531/508231 Tel. 0211/4918182 Tel. 0203/71084 Tel. 09131/24558 Tel. 0761/303112 Tel. 0531/46563 Tel. 02331/26774 Tel. 040/438115 Tel. 040/224433 Tel. 0561/30463 Tel. 0431/770044 Tel. 0261/31848	50 670 Köln 50 039 Köln 67 063 Ludwigshafen 73 564 Lübeck 39 112 Magdeburg 68 159 Mannheim 68 147 Münster 66 538 Münstkirchen 41 440 Muenst 26 131 Oldenburg 49 074 Osnabrück 31 224 Peine 66 953 Pirmasens 48 431 Rhine 64 121 Saarbrücken 66 710 Saarbrücken-Franken. 67 344 Speyer 66 384 St. Ingbert	Von Werth Str. 20-22 Gartenweg 149 Bismarck 8 Winkwitz Str. 7 Bismarckweg Str. 104 Jungstr. 3 Ferdinand Str. 8 Dehnbühl 13 Bismarck Str. 30 Edenburger Landstr. 4 Bismarck-Mann Allee 7 Schwarte 18 Allee 3 Auf dem Elm 8 Hansstr. 28 Saarbrücken Str. 27 Bismarck Landstr. 24 Ludwig Str. 14	Tel. 0221/737806 Tel. 0221/446499 Tel. 06221/632722 Tel. 0451/794345 Tel. 0391/187202 Tel. 06231/278515 Tel. 06821/26292 Tel. 02131/278962 Tel. 0440/501445 Tel. 0541/333332 Tel. 0531/272823 Tel. 06331/75150 Tel. 05971/2219 Tel. 0681/638629 Tel. 0683/88159 Tel. 06232/49107 Tel. 06894/302830	54 290 Trier 67 547 Worms 33 576 Wetzlar 38 304 Wolfenbüttel	Zuckerbergstr. 31 Lorenzstr. 10 Altenberger Str. 30 Hardenbergstr. 23	Tel. 0651/40532 Tel. 06241/89444 Tel. 06441/34520 Tel. 05331/61820
--	---	---	---	--	--	---	--	---

## Werden Sie L.M.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Vorläufiger Einkauf für Mitglieder
- Veranstaltungsmöglichkeiten
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Informationsabteilungen

Tragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner



Oxyd Magnum

# Die Kugel rollt wieder

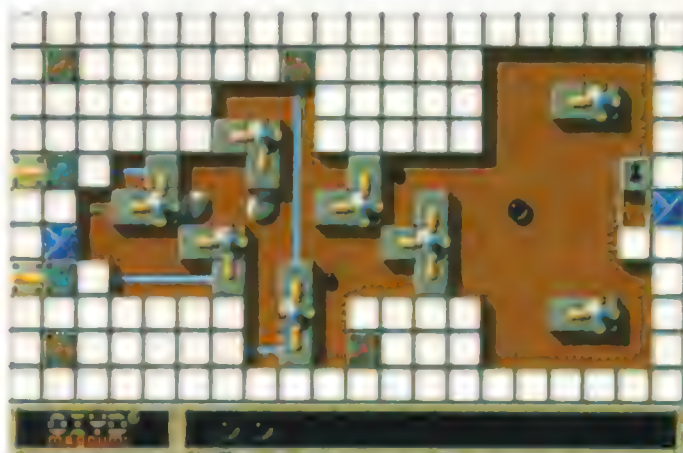
**Vor gar nicht allzu langer Zeit machte sich eine damals noch recht unbekannte Firma mit einem simplen Spiel und einem wahrlich unspektakulären Hauptdarsteller einen Namen.**

Dem einstigen Oxyd wurde nun ein Beinamen verpasst und schon geht das Geschicklichkeitsgerangel um eine Kugel, die nun durch 100 zusätzliche Levels begleitet werden kann, weiter. Am Spielprinzip hat sich nicht viel geändert, so daß sich eingeschworene Fans keine Gedanken machen müssen, um gleich voll einsteigen zu können. Ziel eines jeden Parcours ist es nun mit Hilfe der Murren die immer pärchenweise existierenden sog. Oxydsteine durch Berührung zu aktivieren, um in den nächsten Level zu gelangen. Positiv hervorzuheben sind die wieder einmal gelungenen, selbst geschickte Gehirnakrobaten schier zur Verzweiflung treibenden Levels die weggelassene, nervige Sicherheitsabfrage und das mit Tips für echt schwere Landschaften gefüllte Handbuch. Ebenfalls wieder mit von der

Partie sind die altbewährten Levelcodes, die es dem Spieler ermöglichen, immer wieder dort anzufangen, wo er das letzte Mal aufgehört hat

## Keine Innovationen

Maus-Steuerungs-Umkehrplatten, Sumpflöcher, endlos tiefe Abgründe, zerbröckelnde Bodenfliesen und unsichtbare Mauern kennt man bereits aus dem ersten Teil und die erhofften Neuerungen, die unserer kleinen Kugel das Leben schwermachen, sind rar und können an einer Hand abgezählt werden. Grafisch hat sich in dieser Richtung ebenfalls nicht viel getan. Weder unsere kleine Murren noch ihre Umgebung, wie Wasser, Sumpf, die verschiedensten Steinblöcke und Gegner, sind einer grafischen Kur unterzogen worden. Auch am Sound hat

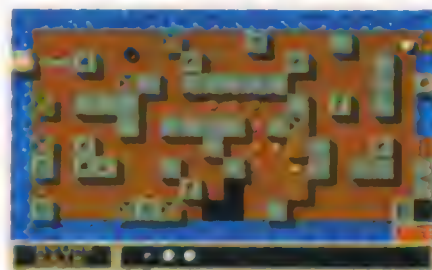


Die altbekannten Laserstrahlen machen es unserer Kugel auch diesmal wieder schwer.

sich leider nichts geändert, so daß beispielsweise immer noch die selben FX-Klänge beim Ableben unseres rundten Schützlings an des Spielers Ohr dringen

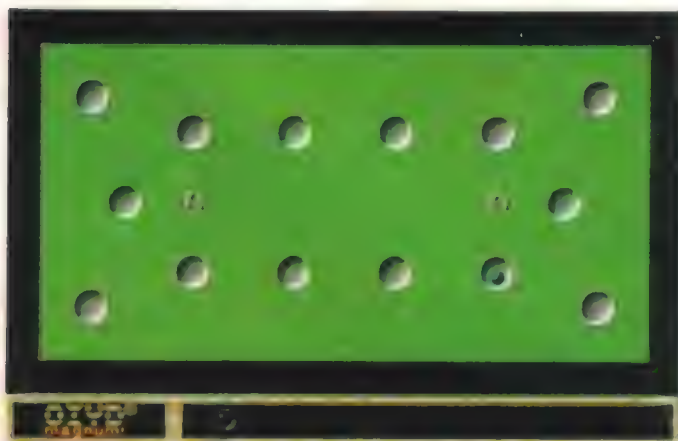
## Zwei-Spieler-Modus ade?

Über die oben genannten Punkte kann der Neueinsteiger sowie der eingeschworene Oxydfan jedoch hinwegsehen. Nicht aber über den meiner Meinung nach schmerzlichen und unverständlichen Verlust bei Oxyd Magnum und den größten Pluspunkt seines Vorgängers - der Zwei-Spieler-



Option. Könnte man bei der ersten Version dieses Spiels noch über Modem oder serielle Schnittstelle im Teamwork gleichzeitig die Kugeln qualmen lassen, so ist diese enorm reizvolle Option bei der Magnum-Variante kurzerhand weggelassen worden

Simon Schmid ■



In Trance sollte man bei den oft recht kniffligen Meditationslandschaften wirklich nicht verfallen.

## SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 or	Soundblaster
HD 1 MB	Redund
MEMS 20 KB	General MIDI

### BESONDERHEITEN

- Kugel-Glück liegt bei

PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 69,-

### HERSTELLER

Dongleware Verlags GmbH

## RANKING

### Denkspiel

55% 30% 70% 63%



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner



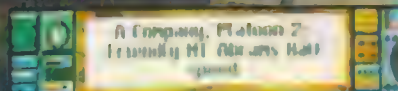
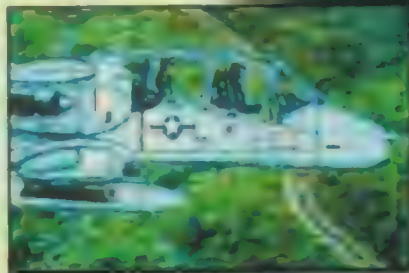
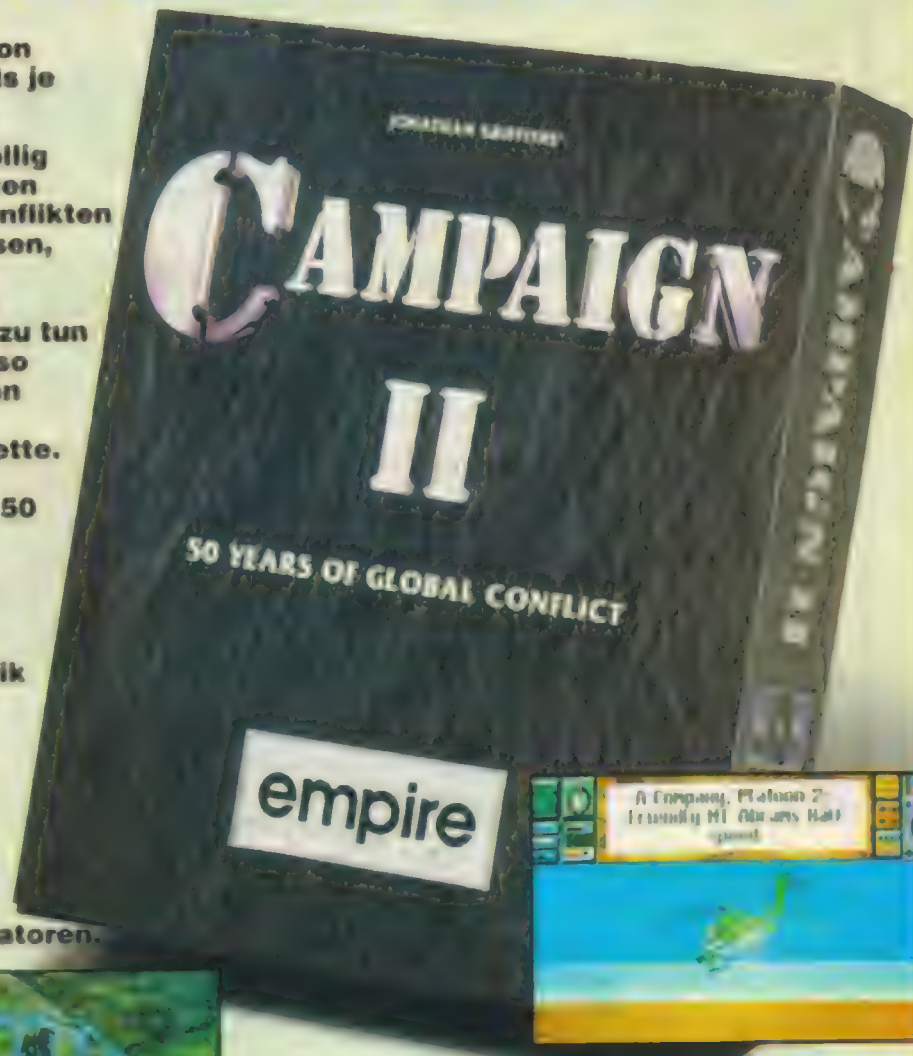
# 50 JAHRE WELTWEITER KONFLIKTE

*Campaign II leitet eine neue Generation  
von Kriegs-Simulationen ein*

Campaign II leitet eine neue Generation von Kriegs-Simulationen ein, mit mehr Tiefe als je zuvor und fabelhafter Echtzeit-3D-Action.

Die Tiefe erhält Campaign II durch eine völlig neue Strategie. Militärberater wie Wilf Owen haben ihre Erfahrungen aus kürzlichen Konflikten den Computerspielen zugute kommen lassen, und das Endergebnis fühlt und sieht sich wirklichkeitsgetreuer an als je zuvor. Alle Aspekte, die mit der Leitung einer Armee zu tun haben, sind in Betracht gezogen worden, so daß Sie nun den Befehl auf jeder der Seiten übernehmen können, und zwar in jedem beliebigen Dienstgrad in der Kommandokette. Über 130 Schablonen der wichtigsten Militärmächte aus 56 Ländern der letzten 50 Jahre sind eingeschlossen worden, um Einsicht in wirkliche Konflikte zu bieten, wie Korea, Vietnam und den Golfkrieg (Operation Desert Storm).

Die Action spielt sich in schneller 3D-Grafik ab, wenn Sie sich dafür entscheiden, das Schlachtfeld in einem der 152 Typen von Militärfahrzeugen des Spiels zu betreten. Steuern Sie Panzer, APC's und mobile Artillerie, verwenden Sie Waffen von kabelgeführten bis zu zielgesteuerten Raketen, von Maschinengewehren mit Laservisier bis zu selbstnachführenden Visieren, Nachtsicht und Kanonenstabilisatoren.



- Campaign II ist nun die umfassendste Simulation mit neuer, verbesserter Strategie auf jeder Ebene der Kommandohierarchie und ähnelt damit sehr stark echten Militärsimulationen.
- Sie stehen im Mittelpunkt der Action, wenn Sie Hubschrauber in Luft-Boden-oder Luft-Luft-Angriffen fliegen.
- Setzen Sie Ihre Infanterie in nervenaufreibender Schlachtfeld-Action in neuer, verbesserter 3D-Animation ein.
- Kämpfen Sie mit allen modernen Waffensystemen: Fernlenkraketen, Raketengeschossen, Cruise Missiles, Laservisieren, Kanonenstabilisatoren und Nachtsichtgeräten.

**empire**  
SOFTWARE

**CAMPAIGN WAR GROSS — CAMPAIGN WAR GUT  
CAMPAIGN II IST GRÖßER UND BESSER,  
GANZ EINFACH DIE BESTE  
MILITÄR-SIMULATION DES JAHRES!**



Goblins 3

# Journalist auf Abwegen

Die Spiele-Tüftler im französischen Meudon-la-Forêt kennen kein Pardon mit den strapazierten Zwerchfellen der vielen begeisterten Goblins-Anhänger: Zum dritten Mal wird ein Feuerwerk aus verrückten Ideen und gnadenlos kniffligen Rätseln für ausdauernde PC-Denk-sportler abgebrannt.



**N**ever change a winning team - so könnte das Motto von Coktel Vision lauten. Nachdem bereits die beiden Vorgänger bei Presse und Käuferschaft auf breite Zustimmung stießen, hat man

sich auf keine Experimente eingelassen und mit einer nahezu unveränderten Mannschaft Goblins 3 entwickelt. Daß der Name des Spiels um ein weiteres "i" verringert wurde, hat natürlich einen Grund: Statt eines Trios oder Duos gilt es diesmal, nur einen einzigen Goblin durch eine kunterbunte Phantasiewelt zu steuern, um mit der Unterstützung von einer Handvoll kleiner Gehilfen die gestellten Aufgaben zu absolvieren. Es handelt sich dabei um den Journalisten Blount, der

seine Brötchen bei der "Goblins Welt" verdient und ständig auf der Jagd nach den kuriosesten Geschichten ist. Daneben sind auch noch der Papagei Chump, die Schlange Fulbert und der Zauberer Ooya mit von der Partie.

## Die Story seines Lebens

Seit er denken kann, berichtet der rasende Reporter über einen Konflikt zwischen den Untertanen von Königin Xina und König Bodd. Die beiden Völkchen streiten sich darum, wem es wohl gelingt, als erster die harten Prüfungen in einem Felsen-Labyrinth zu bestehen und damit für das eigene Land ewigen Wohlstand herbeizuführen. Bislang ist noch jeder Goblin mit Pauken und Trompeten durch den Test gerasselt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Behorn, der Wächter des Labyrinths, hat das Zeitliche gesegnet, seine Tochter Wynnona ist verschwunden und vom Schlüssel zum Eingang des Irrgartens fehlt auch jede Spur. Das ist die Chance für Blount: Er macht sich auf, den mysteriösen Vorgängen

auf den Grund zu gehen und die beiden verfeindeten Regenten zu besuchen. Also wird ein Luftschiff gechartert und die Reise zum Gebirge angetreten. Dummerweise verläßt die Bordcrew in einer Nacht- und Nebelaktion das nur bedingt flugfähige Verkehrsmittel, das zudem ständig an Höhe verliert. Zu allem Unglück wird der Flieger auch noch mit riesigen Steinen bombardiert. Just an dieser kritischen Stelle kommen Sie ins Spiel: Zunächst muß Blount aus seiner luftigen Situation gerettet werden (samt seinem Begleiter Chump), bevor er mit Wynnona Bekanntschaft schließt, die von König Bodd's Soldaten gefangengehalten wird. Und das ist erst der Anfang!

## Probieren geht über Studieren

Erprobte Adventure-Spieler sind gewohnt, daß sich ein Puzzle meist mit logischer Überlegung lösen läßt. Nicht so bei Goblins 3 - ein Beispiel zu Beginn des Spiels mag dies verdeutlichen. Da findet der gute Blount auf seinem fliegen



Schon erstaunlich, wenn einem die Mohrrüben in den Mund wachsen.



Der geflüchtete Luftschiff-Kapitän findet sich in der Kneipe wieder. Hoffentlich hat er eine gute Ausrede!



Danienstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973





**Nur gemeinsam gelangen die beiden an die Fleischkeule in der Falle.**

den Wrack einen wunderschönen Golfschläger. Und siehe da: Mitten auf einer Tragfläche befindet sich ein unschuldiger Golfball, der geradezu danach schreit, mit einem gezielten Schlag irgendeine verrückte

und unvorhergesehene Kettenreaktion auszulösen. Also bringt man Blount in eine günstige Position und hält drauf. Zu aller Überraschung trifft er auch, der Ball verschwindet am linken Bildschirmrand und



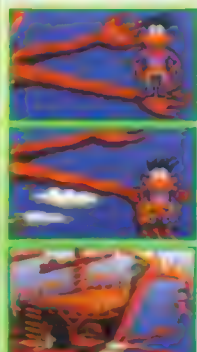
**Mit der Boa Fulbert wird das Städtchen unsicher gemacht.**

kehrt wie ein Bumerang auf der rechten Seite zurück, um zack! - dem armen Reporter eins überzubraten. Und dies ist nicht die letzte Gelegenheit, bei der unser Anti-Held gepiesackt wird. Die Programmierer haben sich einen regelrechten Spaß daraus gemacht, an sich "vernünftig" erscheinende Handlungsschnitte mit einem vernichtenden Ergebnis zu strafen. Oder würden Sie nicht bei einem Fallschirm-Rucksack zugreifen, der neben dem Golfball liegt und mit dem man ganz bequem abspringen könnte? Gute Idee - wenn nicht vorher ein Felsblock Ihren fliegenden Untersatz um einige Zentimeter verkürzen würde.

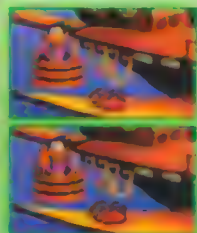
## Auf der Höhe der Zeit

Goblins 2 konnte als eine der wesentlichen Neuerungen gegenüber Goblins einen um Klassen besseren Soundtrack vorweisen. Auch diesmal werden Soundkarten-Besitzer nicht enttäuscht: Eine Vielzahl an abwechslungsreichen Musikstücken geben dem gelungenen Spiel den letzten Schliff. Die absoluten Highlights von Goblins stellen aber zum wiederholten Male die unerreicht komischen Animationen dar. Der Erfindungsreichtum und Humor der Cocktail-Vision-Mitarbeiter scheint keine Grenzen zu kennen. Saubere Scrollings und farbenprächtige Hintergrundgrafiken (320 x 200 Bildpunkte bei 256 Farben) schaffen die Rahmenbedingungen für ungetrübten Knobelspaß. Die trickfilmartigen Se-

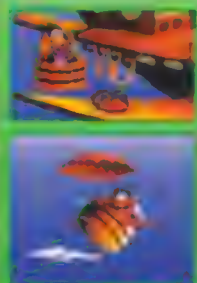
## Fortsetzung von S. 45 Der Auftakt im Detail



Nun wäre es noch ganz praktisch, wenn man an den Zahn herankommen könnte, der sich auf der "Galeerenfigur" befindet. Da trifft es sich gut, daß eine Bodenplatte einen kleinen Mechanismus in Gang setzt. Sobald einer der beiden darauf zu hüpfen beginnt, schnell eine Hand des Holzkörpers nach oben. Auf diese Weise kann sich Blount auf den Kopf der Figur katapultieren, dort das scharfe Teil an sich nehmen und sich mit einem eleganten Sprung nach unten retten.



Soll der Papagei doch schwenken, wie er nach unten kommt! Blount begibt sich stattdessen in das "Rettungsboot" (ein Faß, das am Rumpf des Schiffes hängt). Eine Landung in einer solchen Tonne könnte recht unangenehm werden, falls man keine Möglichkeit findet, den Fall zu verlangsamen. Aber wozu haben wir denn einen Regenschirm - und zufällig ist auch eine kleine Öffnung vorhanden, in die man den Glerter einhängen kann.



Letzte Amtshandlung wird das Durchtrennen des Stricks mit dem Zahn sein. Das Faß samt Inhalt bewegt sich Richtung Erde und damit ist die erste Etappe absolviert - guten Flug!



**Dieses putzige Kerlchen namens Ooya hilft Wynnona in einer brenzlichen Situation.**



**Sobald Blount den Mondkasten aufschließt, verwandelt er sich in einen Werwolf.**







# FRONTIER

## ELITE II

**Nach langen Jahren des Wartens ist es endlich soweit: Privateer, Wing Commander und X-Wing müssen sich warm anziehen. Der Grund für diese Störung im Weltraumspielesektor ist ein Spiel, das mit vielen Jahren Verspätung erschienen ist: ELITE II - FRONTIER!**

Schon 1984, mit anderen Worten "in der Computersteinzeit", ist Elite auf dem in Deutschland gänzlich unbekannten BBC Micro erschienen. Erst einige Jahre später, als die C64-Version auf den Markt kam, wurde Elite auch in Deutschland bekannt und fast über Nacht zu einem Hit! Seit dieser Zeit nun warten Elite-Fans auf der ganzen Welt auf den Nachfolger, der die weni-

gen Fehler und Unzulänglichkeiten des Kultspieles ausmerzen wurde. 1993, neun Jahre nach dem Erscheinen von Elite, ist es endlich soweit: Elite II - Frontier ist erschienen! Elite II spielt in der fernen Zukunft 3200. Sie sind der Enkel von Commander Peter Jameson, dem Mann, der in Elite mit Ihrer Hilfe hoffentlich den Status "Elite" erreicht hat. Commander

Peter Jameson ist tot. Ihr Großvater starb bei einer Auseinandersetzung über eine Ladung Diebesgut. Doch vorausschauend wie er war, hat er ein Testament aufgesetzt, in dem er jedem seiner Enkel ein kleines Raumschiff und etwas (wenig!) Geld hinterläßt. Nun liegt es an Ihnen, sich als Händler, Soldat, Killer, Entdecker, Postbote oder als Mischung aus mehreren dieser Berufe durch das

Weltall zu schlagen (und natürlich dahin zu gehen, wo vor Ihnen noch kein Mensch war!)

### **Aller Anfang ist schwer...**

Am Anfang war nicht das Licht, sondern die schwere Frage, von wo aus man sich in das Abenteuer werfen möchte. Zur Auswahl stehen die Raumstation Love, die Elitefans bestimmt



wie-  
der an  
dere wol-  
len Informa-  
tionen bekom-  
men. Je nach Gefah-  
renstufe der Missionen  
werden Sie natürlich mehr  
oder weniger schlecht be-  
zahlt.

Wenn Sie sich für eine der Mis-  
sionen interessieren, können Sie  
Ihrem Auftraggeber noch diver-  
se Fragen stellen, um vielleicht  
doch noch genaueres über die  
Hintergründe der Mission zu  
erfahren. Denn je besser der  
Job bezahlt ist, umso größer ist  
die Gefahr, daß diverse, gut  
bewaffnete Raumschiffe etwas  
dagegen haben, daß die Missi-  
on erfüllt wird.

## Schlaraffenland

Mit dem teuer erwirtschafteten  
Geld lassen sich, wie schon aus  
dem Ur-Elite bekannt, diverse  
Verbesserungen für das eigene  
Raumschiff kaufen. Die übli-  
chen Waffen, die von regel-  
rechten Tätowierlasern bis zur

noch  
bestens  
bekannt

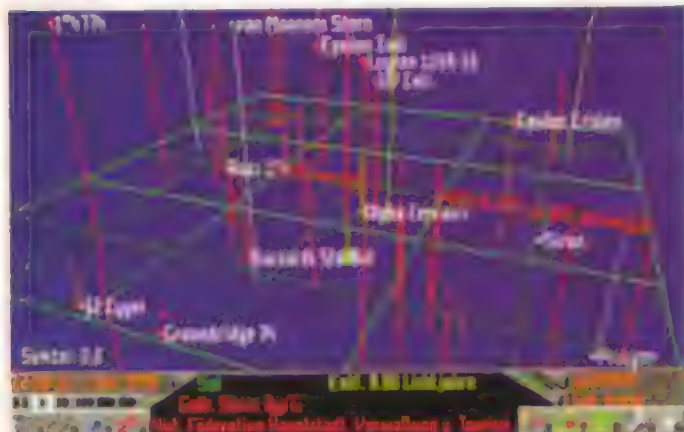
ist, sowie

unser heimischer

Mars oder der Planet

Merlin im Ross 154 Sy-

stem. Wie schon aus dem Vor-  
gänger bekannt, muß man sich  
zuerst mit etwas Handel genü-  
gend Geld verdienen, um sein  
Raumschiff überhaupt einmal  
auf einen technischen Stand zu  
bringen, der einen Raumkampf  
erst erlaubt. Neben dem Han-  
del ist aber auch das Ausführen  
diverser Aufträge sehr lukrativ.  
Personen sollen ermordet wer-  
den, andere wollen auf entfern-  
ten Planeten gebracht werden,



Die Karten des Universums sind sehr detailliert.



Grafisch hat sich einiges getan.

# Damit bist du unschlagbar!

**PC Games** Disc & Mag

**SIMULATIONEN**

Die besten PC-Simulationen im großen Test

Die besten PC-Simulationen im  
Test - das 2. PC Games **Winter**  
Für Spieler und Technikbegeisterte  
Ob Pilot, Motorsportler oder  
Kampfschwimmer, in diesem Sonderheft  
werden nicht nur die besten PC-  
Simulationen ausführlich vorge-  
stellt, sondern auch Feedback aus  
Welt der professionellen  
High-End-Simulationen der Marine,  
Luftfahrt und der Automobilindustrie  
geboten.

Außerdem:  
- eine Übersicht über gängige  
Steuerungstechniken im  
Sonderheft der PC Games  
- eine detaillierte  
- eine detaillierte  
- eine detaillierte

**DM 9,80**

**MITMACHEN  
&  
GEWINNEN**

Wer diesen Coupon aus-  
schneidet, hat ein Recht auf  
an folgende Adresse:  
**COMPUTEC VERLAG**  
Kennwort "Mitmachen und  
Gewinnen", ISARSTR. 32-3  
90 451 Nürnberg und abschie-  
cken. Der Gewinner wird  
durch die Verlosung von  
**BASKETBALL-SET** (mit  
Abbildung) teil. Einsendeschluß  
ist: 28. Februar 1993. Die  
Teilnahme ist ausgeschlossen.  
Gültig bis:

**Jetzt im  
Zeitschriften-  
handel erhältlich!**



Scan by Gabumon

For CGBoard Only



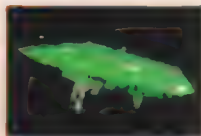
Scan von Gabumon

Nur für CGBoard



## Ein paar Raumschiffe...

In Elite II kann sich der Spieler sein Raumschiff aus einem Angebot von über 30 verschiedenen Modellen aussuchen (entsprechendes Bargeld einmal vorausgesetzt!). Einige dieser Raumschiffe möchten wir Ihnen hier vorstellen:



### 1. Cobra Mk I

Die Cobra ist eines dieser billigen Raumschiffe, die sich sowohl für den Händler wie auch für den nicht zu anspruchsvollen Söldner eignen. Zwei verschiedene Waffen können an der Cobra angebracht werden, der Hyperdrive kann maximal Klasse 3 sein und die Beschleunigung ist maximal 16.1 Erden g (Gutes Mittelmaß!)



### 2. Lifter

Wer den Lifter kauft, ist eigentlich selber schuld. Er kann nicht bewaffnet werden, kann nur mit einem Hyperdrive der Klasse 1 ausgerüstet werden und hat eine Beschleunigung von lächerlichen 4 Erden g.



### 3. Interplanetary Shuttle

Um gleich bei den nicht so empfehlenswerten Schiffen zu bleiben. Das Interplanetary Shuttle kann, wie der Name schon sagt, nicht mit einem Hyperdrive ausgestattet werden und ist gerade noch für den Waren- bzw. Personentransport zwischen zwei naheliegenden Raumhäfen brauchbar.



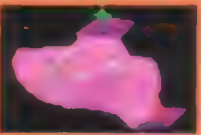
### 4. Adder

Die Adder ist ein billiges Transportschiff, sie beschleunigt zwar schneller als die Cobra Mk I, verfügt dafür aber leider nur über eine Waffenbefestigung und keine Raketenabschußrampen.



### 5. Viper Defence Craft

Die Viper Defence Craft ist ein kleiner Killer. Sie verfügt zwar wie die Adder nur über eine Waffenhalterung, dafür ist sie aber mit vier Raketenrampen ausgestattet. Nicht unbedingt das Raumschiff, das man sich als Gegner aussuchen möchte, noch dazu, da sie eine Beschleunigung von 24.2 Erden g hat und sich nicht so leicht abschütteln läßt.



### 6. Lion Transport

Der Lion Transport ist eines der größten Schiffe im Spiel. Eine Mannschaft von vier Leuten wird benötigt, um diesen Riesen steuern zu können. Er ist mit drei Lafetten, acht Raketenrampen und einem Hyperdrive bis Klasse 5 auch gut ausgestattet. Lediglich die geringen 5.0 g Beschleunigung sprechen gegen ihn.



Megakanone à la Todesstern reichen, fehlen genauso wenig wie diverse Lebensrettungssysteme, Kühlkörper für die Antriebssysteme, ECM-Systeme und Energiebomben. Auch die schon bekannten Hyperdrives werden in Elite II weiterhin eingesetzt. Eine weitere Neuerung in Elite II sind die so genannten Hypersprungwolk-Analysatoren. Jedes Schiff hinterläßt bei einem Hypersprung eine weithin sichtbare Wolke. Mit dem genannten Gerät läßt sich das Ziel des eben gesprungenen Raumschiffs herausfinden, um es, einen entsprechend starken Hyperdrive vorausgesetzt, entweder zu verfolgen oder gar zu überholen. Vor allem für Piraten ist das Gerät eine wahre Wonne, da große, langsame Schiffe so gut wie keine Chance mehr haben zu entkommen. Neu in Elite II ist auch das Steuerungssystem. Anstatt wie in Elite, Privateer oder X-Wing auf das typische Flugsimulatorsystem zurückzugreifen, wurde ein vollständig neues, der "Realität" entsprechendes Schubsystem genutzt. Der Hauptantrieb

kommt hinten aus dem Raumschiff, mit Düsen an den Seiten wird lediglich die Lage des Schiffes im Raum geändert, um so langsam in eine andere Richtung schwenken zu können. Bis man sich an dieses System gewöhnt hat, werden viele Stunden vergehen (und viele Raumschiffe in den Tiefen der irdischen Meere entschwinden!), aber wenn man sich daran gewöhnt hat, möchte man es nicht mehr missen. Steuern kann man das Raumschiff je nach Wunsch nach der üblichen Methode, wie sie in eigentlich jedem Flugsimulator genutzt wird, oder nach der alten Elitetechnik, in der die Seitwärtsbewegungen lediglich ein Drehung des Schiffes verursachen.

## Vektormodelle

Grafisch setzt Elite II wieder voll auf die Vektorgrafik. Alle Planeten, Raumschiffe, Städte und Raumstationen bestehen aus detaillierten Vektorgrafiken, die teilweise noch mit Textures überzogen wurden. Die Grafik



So schön die Planetenoberflächen auch sind - man kann die Gebäude leider nicht erkunden.





### Statement

Die Fronten schoben sich in der PC-Gamer-Revolution (die Games-Festivals unter der Leitung von Peter Dinklage) von Osten nach Westen. Während im Gruppieren um Luis Guevara von der Formierung

Einzelteil kugelförmig war, kann ich dem Spiel nur sehr wenig abgewinnen. Aus der unvollständigen barockbarocken Gestalt langt es an und beim Umfang von nur 500 Kbytes geht es weiter.

Für mich ist Formel 1 absolut die ehrlichste Wettbewerbsform der im Motorsport. Da sich an der Handlung im Grand Prix wirklich nichts geändert hat, die Regeln in die Höhe gehoben und es von anderen Herstellern gute Alternativen (Privater oder Starke) gibt, kann ich nur einen Erst vorführen lassen, dann kaufen!  
**Thomas Bratke**

Thomson, Benjamin

ist trotz einer teilweise erschla-  
genden Detailfülle sehr schnell

## Statement

Nachdem ich die Verpackung regelrecht an mich gerissen hatte, kam eine erste Enttäuschung: Meine Güte, was sind das für Bildschirmfotos, hat David Braben vielleicht zuviel in einem Bonbonshop gejobbt? Das ganze Spiel besteht aus grellen, für den Weltraum eher untypischen Farben. Doch nachdem ich Frontier angepielt hatte, war alles verloren: Mein Rechner wurde dauergetestet, meine Festplatte wurde nicht mehr gebraucht (Elite II kann von Diskette gespielt werden!) und warum ich mehrere MByte Speicher eingebaut hatte, wurde mir immer schlechter. Greifbare Grafik und Sound können natürlich nicht mit Privateer mithalten, dafür macht Frontier aber einfach auf Monate such-

**Fig. Unzählige Raumstationen und Planeten** gilt es zu entdecken. Über 30 verschiedene Raumschiffe können gekauft und aufgerüstet werden. Frei nach dem Motto: "Hier vielleicht noch einen stärkeren Laser, dort vielleicht noch ein besonders starkes Militärtriebwerk, oder kauf ich mir doch lieber gleich ein größeres Raumschiff?"

Ach ja, ab ich Elite II empfehlen kann? Nein, denn entweder verlieren Sie Ihren Job oder schaffen das Abitur nicht oder Frau/ Mann/ Freundin/ Freund zieht schmolend von dannen. Wenn Sie sich Ihr Leben nicht ruinieren wollen, lassen Sie die Finger von Elite II Frontier!

Lars Geiger ■

# HAPPY ☺ SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131  
Telefon: 02307/13241  
Fax: 02307/22775

Fr. See our Telefax: Karin Demand  
Geschäftszeiten  
Mo. Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

[illegible]

**Superpreise — Händleranfragen erwünscht — Superpreise**

**Versandkosten** 8,- FR, versandt aufporto bei Bestellung ab 200,- CHF

Lieferung per Nachnahme o. G. - DM - Gebühr für Zählkarte/Postkarte

\* Bei Bestellung noch nicht verfügbar: Inhalt und Umfang vorbehalten



Space Job

# Kaufrausch

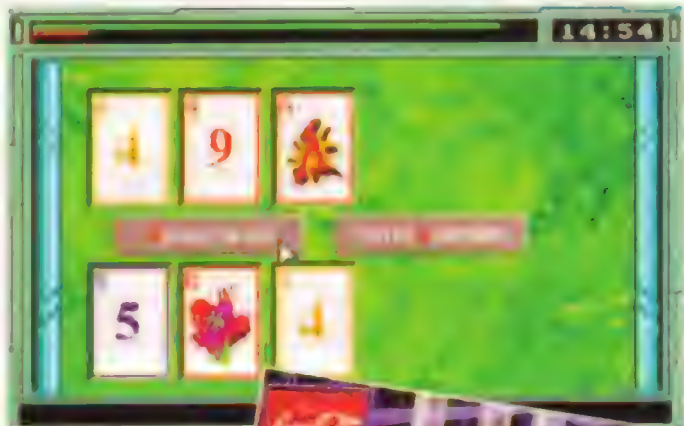
**Der PC entwickelt sich langsam aber sicher zur digitalen Liffaßsäule. Der neueste Vertreter der Sparte "Werbespiel" kommt aus dem Hause Karstadt.**

Die Marketing-Strategen haben ein neues Lieblingsspielzeug: Adventures, Jump & Runs und sogar Simulatoren lassen sich für Reklamezwecke "mißbrauchen". Seit kurzem ist auch Deutschlands Warenhauskonzern Nr. 1 mit von der Partie und möchte damit vor allem junge Leute für einen Ausbildungsplatz im Einzelhandel erwärmen. Neben dem Hauptsponsor tauchen auch die Signets von sechs anderen bekannten Marken im Spiel auf.

## Vom Azubi bis zum Boss

Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die Karriereleiter in einer Karstadt-Filiale zu erklimmen und ganz nebenbei auch noch den Partner fürs Leben zu finden. Da sich die ganze Ange-

legenheit im Jahr 2350 abspielt, bewegt man sich per Raumgleiter durch die Galaxis. Auf einer Karte können verschiedene Gestirne angefliegen werden, unter anderem ein Vergnügungsplanet, ein Wohnplanet sowie natürlich der Karstadt-Planet. In der Abteilung müssen Waren einsortiert, Etiketten aufgeklebt, Ladendiebe gefaßt und selbst quengelige Kunden immer höflich und zuvorkommend bedient werden. Profunde Kenntnisse des ungewöhnlichen Space-Sortiments sind dabei von entscheidender Bedeutung. Nach einem anstrengenden Arbeitstag dürfen die gestreßten Lehrlinge Kräfte im Fast Food-Restaurant oder in der Disco regenerieren. Breiten Raum nehmen auch die zahlreichen Denk-, Karten- und Action-Spielchen ein, die an etlichen Stellen in



**Abgezockt: Im Casino wird neben Roulette auch Black Jack gespielt (oben).**



die Handlung integriert wurden. Darunter finden sich Abwandlungen von nicht mehr ganz taufrischen Klassikern wie Mastermind, Asteroids, Memory, Sokoban, Black Jack, Klax oder Roulette.

## Karriere im All

Space Job ist im großen und ganzen recht ansprechend aufgemacht - vor allem der Sound ist wahrlich nicht von schlechten Eltern, während die Grafik über weite Strecken nicht überzeugen kann. Auch

wenn die Story etwas an den Haaren herbeigezogen scheint, verbringt man doch einige kurzweilige Nachmittage mit diesem Programm. Bezieht man zusätzlich den niedrigen Preis in die Beurteilung mit ein, so erhält man mehr als einen fairen Gegenwert für sein Geld. Quasi als Zugabe bekommen interessierte Schulabgänger nützliche Informationen über das Azubi-Dasein beim Kaufhaus-König.

Petra Maueröder



**Im Sokoban-Stil muß das Lager auf Vordermann gebracht werden (unten).**



## SPECS & TECS

EGA	Testatur
VGA	Maue
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
EMS er	Soundblaster
HD 5 MB	Roland
MEM 50 KB	General Midi

**BESONDERHEITEN**  
2 MB RAM empfohlen

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 25,-

**HERSTELLER**  
Karstadt

## RANKING

Wirtschaftssimulation			
30%	55%	65%	65%
Grafik	Sound	Handling	Spiel Spaß
Spieleranzahl			
Handbuch			
Spiel			
Kopierschutz			





RAT MAL, WER ZU WEIHNACHTEN KOMMT !

32 LEVELS, DIE DICH ZU WEIHNACHTEN UNTERHALTEN WERDEN.

**TSYKHOSIS**

ERHÄLTICH AUF PC, AMIGA UND MAC.



# STOP

Beantwortet die untenstehenden Fragen und gewinnt einen der starken Preise

1. Wie heißt das neue Computerspiel, das demnächst vom **LIVECLUB** erhältlich ist???
2. Was möchte der Hauptdarsteller des Spiels gewinnen?
3. Wie kann man das Spiel beziehen?

**Und das gibt's zu gewinnen:**



**3x WALKMAN**



**2x MUSICSTATION**



**5x BASIC INSTINCT VHS**

**4x BOOMERANG VHS**  
**3x CD ACE OF BASE**  
**3x TELEFONKARTE**

**5x JAHRESABO**  
**PC GAMES**

**3x RAPPERCAPS**  
**5x CD-UHREN**  
**3x SCHLÜSSELANHÄNGER**

Also schnell die Antworten auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben, an die Redaktion schicken (Kennwort: Beckstage) und ihr seid bei der Verlosung dabei. Ausgenommen sind Mitarbeiter des Liveclubs und des Computer Verlags. Einsendeschluß ist der 29. Januar 1994.



## CD-ROM PREISLISTEN AUSZUG

3 to Pool / Soccer	E	35.50
7th Guest	DA	135.50
B 17 - Silent Service 2	E	88.50
Burning Steel	DV	94.50
Burntime	DV	88.50
Day of the Tentacle	DA	99.50
Der Patronier	DV	95.50
Desert Storm	E	99.50
Eye of the Beholder 3	E	72.50
F 15 Strike Eagle 3	E	123.50
Goblins 2	DV	98.50
Goblins 3	DV	104.50
History Line	DV	73.50
Indiana Jones 4		
+ 1000 !! Spiele	DV	105.50
Inca 1 oder 2	DV	118.50
Jurassic Park	DV	78.50
Julian	E	114.50
Kings Quest 5	DA	109.50
Kings Quest 6	DA	109.50
Legend of Kyrandia	DA	99.50
Links Collector		
- Links - 3 Courses	E	109.50
Loom	E	89.50
Lost in Time	DV	104.50
M 1 Tank Platoon	E	45.50
Pacific Island	DA	72.50
Return of the Phantom	E	97.50
Sherlock Holmes	E	115.50
Sherlock Holmes 2	E	139.50
Sherlock Holmes 3	E	139.50
Star Trek	DV	104.50
The Greatist		
- Lure of Temptress		
Dune 1 - Shuttle	DA	98.50
Ultima Underworld 1+2	E	91.50
Wing Commander 1 + Mission 1 + 2	E	99.50
Wing Commander 2 + incl. Spec. Op + SAP	E	99.50

## ZUBEHÖR

### CD-ROM Laufwerke

#### !!! DAS EINSTEIGERMODELL !!!

Creative Technology	
Single Speed	
Photo-CD-tauglich	
Soundblasterkompatibel	269.00
-----	
Minimall LU 006S	398.00
Minimall FX 007 D Double Speed	478.00
Sony CDU 01 A 3 Double Speed	448.00

### Soundkarten

PC Synthesizer	79.50
Galaxy BX II	145.00
Galaxy NX II	199.00
Galaxy NX Pro	269.00
Galaxy NX Pro 16	429.00
Soundblaster Pro de Luxe	278.00
Soundblaster 16 ASP	479.00

### Bundles

CD-ROM Mitsumi LU 006S	
+ Soundkarte Galaxy NX Pro 16	
+ div. Software	1099.60
-----	
CD-ROM Sony CDU 31 A - 3	
Double Speed	
+ Soundblaster Pro 16 ASP	888.80

# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

## WEIHNACHTS - SONDERANGEBOT !!!

Gültig bis zum 31.12.1993 - Mindestabnahme 3 Artikel

Advantage Tennis	DA	24.90	P 19 Stealth Fighter	E	24.90
Arcade Fruitmachine	E	19.90	Game Over 2	DA	19.90
Blitzkrieg	E	24.90	Heimdall	E	24.90
Carl Lewis Challenge	DA	24.90	Jack Nicklaus Sig. Ed	E	24.90
Castles	E	24.90	Kung Fu Warrior	DA	19.90
Cinrossus Chess	DA	24.90	Lethal Weapon	DA	24.90
David Leadbeters Golf	E	24.90	Premier Manager	DA	24.90
Defender of the Crown	E	19.90	Twilight 2000	E	24.90
Deluxe Strip Poker	E	19.90	Walhalla	DA	24.90
Exterminator	DV	19.90			

## PREISLISTEN AUSZUG

	PC		PC		
1868	DV	79.50	Jurassic Park	DA	72.50
688 Attack Submarine	E	37.50	Kaparovs Gambit	DA	82.50
A Team	DV	63.50	KGB	DV	48.50
Aces over Europe	DV	89.50	Lands of Lore	DV	66.50
Air Warrior	DA	45.50	Legend of Kyrandia	DV	49.50
Airbus A 320 Europe	DV	13.50	Leisure Suit Larry 5	DV	69.50
Airbus A 320 USA	DA	91.50	Leisure Suit Larry 6	DV	82.50
Amberstar	DV	84.50	Lemmings 1	DA	72.50
Amidush at Sorinor	DV	89.50	LHX Attack Chopper	E	39.50
Archer Mac Leans Pool	DA	47.50	Locomotion	DV	68.50
B 17 Flying Fortress	DA	89.50	Lothar Mathias	DV	72.50
Battle Team	DA	74.50	M 1 Tank Platoon	DA	39.50
Battle Isle Data 2	DA	60.50	Maupiti Island	DV	29.50
Battlehawks 1942	E	39.50	NFL Football	DA	82.50
Battletech Trilogy	E	67.50	NHL Hockey	DA	84.50
Betrayal at Kronos	DV	89.50	North 3 South	E	29.50
Boby Brown	DA	61.50	On the Road	DV	67.50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72.50	Pinball Dreams	DA	66.50
Burntime	DV	79.50	Pirates Gold	DV	97.50
B - Wing	DV	48.50	Privateer incl. SAP	DA	118.50
Campaign	DA	72.50	Protostar	DV	77.50
Campaign Data Disk	DA	42.50	Railroad Tycoon	E	34.50
Commander Data	DV	55.50	Railroad Tycoon de Luxe	DA	78.50
Das schwarze Auge	DV	78.50	Reign for the Siles	DA	63.50
Dogfight	DA	87.50	Return of the Phantom	DV	99.50
Dragon Team	DA	59.50	Sail Team	DA	82.50
Dune 2	DV	64.50	Sensible Soccer	DA	61.50
Dynatech	DV	69.50	Sim Ant	DV	81.50
Elite 2	DA	84.50	Sim Earth	DA	91.50
Eye of the Beholder 2	DV	82.50	Sim Farm	E	75.50
Eye of the Beholder 3	DV	97.50	Sim Life	DV	91.50
F 15 Strike Eagle 3	DA	69.50	Skat 92	DV	66.50
F 16 Falcon 3.0	DA	86.50	Space Hulk	DA	80.50
F 16 Falcon Mission - Mig 29	DA	59.50	Space Quest 4	DV	69.50
Fields of Glory	DA	88.50	Space Quest 5	DV	70.50
FishCock	DV	69.50	Street Fighter 2	DA	66.50
Flight Simulator 6.0	E	99.50	Strike Commander	DA	84.50
Freddy Pharkas	DV	72.50	Strike Commander SAP	DA	49.50
Front Page Football 93	E	72.50	Strike Commander T. Q.	DA	42.50
Gobi	DV	66.50	Stunt Island	DV	69.50
Goblins 2	DV	89.50	Task Force 1942	DA	86.50
Goblins 3	DV	84.50	Thunderhawk	E	36.50
Gunship 2000	DA	88.50	Transatlantica	DV	60.50
Hannibal	DA	74.50	Wall Street Manager	DV	82.50
History Line 1914/18	DV	72.50	X-Wing Upgrade Kit	DV	59.50
Indiana Jones - Last	DA	39.50	Zak McKracken	DV	43.50
Crusade	DV	67.50	Zeppelin - Giants of Sky	DV	84.50
Ishtar 2	DV	81.50			
Jonathan	DV	81.50			

## TOP TEN PC

1. Syndicate	DV	77.50
2. X - Wing	DA	85.50
3. Pinball Dreams	DA	64.50
4. Strike Commander	DA	86.50
5. Maniac Mansion 2	DV	87.50
6. Prince of Persia 2	DA	69.50
7. Eishockey Manager	DV	79.50
8. Tornado	DA	70.50
9. Lemmings 2	DA	78.50
10. Comanche	DV	87.50

## NEUHEITEN PC

Artist	DV	72.50
Autokrieg Die	DV	72.50
Campaign II	DV	79.50
Championship Manager 94	DA	79.50
Champion Commander	DV	84.50
Damascus	DV	84.50
Die Swiper	DV	84.50
Dragonair Castle	DV	84.50
Elvis Suite	DV	84.50
Imma II	DV	81.50
Unipr	DA	61.50
Railway Challenge	DV	74.50
TFA	DA	90.50
Turmoil 2	DA	73.50
Ultima 6 - Fagan	DA	89.50
Ultima 6 - Payon SAP	DA	48.50

## CD-ROM-OEM

7th Guest	E	88.50
Battlechess	E	67.50
Chessmaster 3000	E	61.50
Dinosaur Adventure	E	65.50
Eye of the Beholder 3	E	67.50
Kings Quest 5	E	62.50
Man is Missing -		
World Atlas	E	79.50
Monkey Island 1	E	62.50
SWOTL incl. Scenenes	E	74.50
Sherlock Holmes 1	E	58.50
Space Adventure	E	64.50
Wing Commander 1 +		
Ultima 6	E	62.50

Inhalt und Druckfehler vorbehalten

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN

VORBESTELLT WERDEN!

Wiederholte Bestellungen sind möglich. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Porto. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Porto. Die Preise sind ohne MwSt. und ohne Porto.

Industriekol • Gr. Liederer Str. 27

29525 Uelzen

# INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 -  
29509 UELZEN

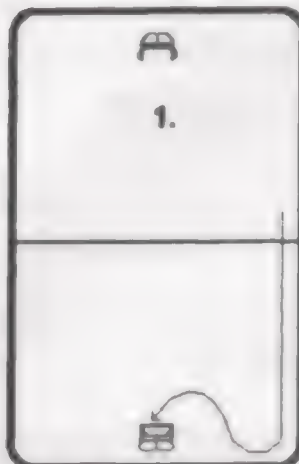


# Start

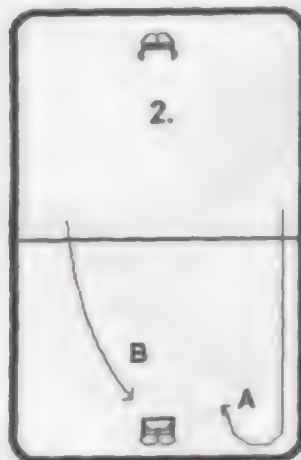
# Warlords

## NHL HOCKEY

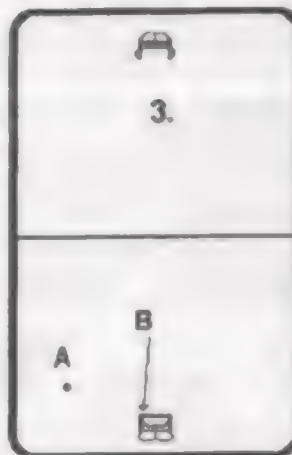
Sie schießen zu wenig Tore?  
Leichter Frust macht sich breit?  
Dann sind die folgenden Tips  
genau das Richtige für Sie!  
Führen Sie sich in aller Ruhe die  
untenstehenden Skizzen zu  
Gemüte und die ersten Erfolge  
werden sich sehr bald einstellen.



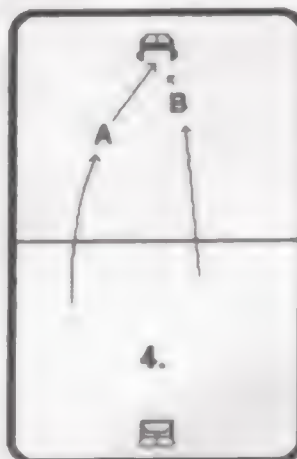
**zu Bild1:**  
Man muß, wie in der Zeichnung, an der Bande weit nach unten fahren und dann einen Bogen nach oben ausführen. Der Torhüter wird dadurch getäuscht und man braucht nur noch das leere Tor treffen. Es ist dabei vollkommen nebensächlich, ob man das von oben nach unten oder von unten nach oben versucht.



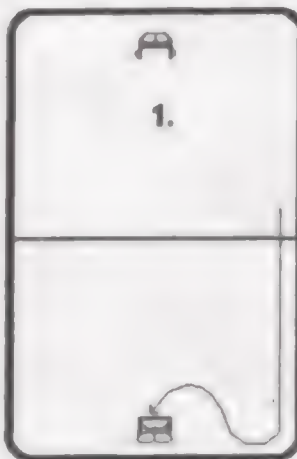
**zu Bild2:**  
Wie im ersten Bild fährt der Spieler A wieder weit nach unten, macht dann einen Bogen, der allerdings diesmal etwas kürzer ist, und paßt dann zu Spieler B, der einen direkten Schlagschuß auf das Tor ausführt.



**zu Bild3:**  
Sobald der Schiedsrichter den Puck fallen läßt, versucht Spieler A gleich zu Spieler B zu passen, der dann einen direkten Schlagschuß auf das linke Eck ausführt.



**zu Bild4:**  
Spieler A läuft mit dem Puck auf das Tor zu. Dann macht er knapp vor dem Tor einen starken Schlagschuß, der vom Torhüter meistens nicht festgehalten werden kann. Spieler B braucht jetzt nur noch abzustauben.



**zu Bild5:**  
Wie im ersten oder zweiten Bild beschrieben, fährt der Spieler A nach unten. Der Unterschied besteht jetzt nur darin, daß er einen Kreis fährt, um die Abwehr auszutricksen. Danach paßt er auf Spieler B, der am langen Eck steht. Ein Schuß, ein Tor!

Daniel Geyer

## WARLORDS 2

Hier ein paar allgemeine Tips zu dem neuen Eroberungsspiel, die vielen helfen werden, sich in den Welten zu rechtzufinden und als Sieger aus der großen Schlacht hervorzugehen.

1. Für den Einstieg eignen sich vor allem die Welten mit ein bis drei Gegenspielern. Wer sich später schon etwas mehr zutraut, kann dann schon etwas höher greifen, allerdings vergrößern sich aber gleichzeitig die Spieldauer und der Schwierigkeitsgrad. Beste Ausgangspositionen besitzen die Völker "Stone Giants", "Dark Elves" und "Lich King".

2. Am Anfang sollte man logischerweise noch nicht eroberte Städte einnehmen, aber auch darauf achten, was dort produziert wird, um nicht unnötige Schulungskosten auszugeben. Bei leichter Produktionssteigerung sollte man vor allem Flugtruppen herstellen, da diese problemlos über Berge und Wälder fliegen können und damit weniger Bewegungspunkte verlieren.

3. Bevor man Eroberungszüge gegen feindliche Mitspieler führt, sollte man seine Truppen zusammenschließen und sich der Stärke des Gegners anpassen. Dort eignen sich weder Flugtruppen (Griffins, Pegasi, Drachen) und starke Fußtruppen (Riesen, Elefanten, Unicorns und Dämonen). Wenn man eine Stadt eingenommen hat, sollte sie gleich umgepolt werden, um sie für eigene Produktion und Machterweiterung zu nutzen.



4. Der Held, den man am Anfang bekommt, sollte vor allem durch weitere Truppen gestärkt werden, um dessen Zerstörung mit allen Mitteln zu verhindern. Nur er kann Tempel und Ruinen erforschen, in denen sich meistens sehr viel Geld und starke Truppen befinden.

5. Wenn das Spiel auch fast nur auf das Erobern abzielt, sollte man die Verteidigung nicht vernachlässigen, um die Städte vor feindlichen Gegenangriffen zu schützen. Die Platzierung von mindestens vier bis fünf Einheiten ist ein absolutes Muß.

6. Zum Schluß noch ein kleiner Schummeltrick: Wem der Computergegner so stark auf die Pelle rückt, daß er ihn unbedingt zum Teufel jagen möchte, stellt im Menü "Games" unter dem Punkt "Settings" einfach auf "Human" um und manipuliert die Züge des Gegners für ein paar Runden. So kann man sich die nötige Zeit verschaffen.

Stephan Mau

## JURASSIC PARK

Wer bei Jurassic Park einmal einen besonderen Level spie-

len möchte, der sollte die Datei JP3D.EXE in JP2D.EXE umbenennen und dann mit JP.EXE das Spiel starten.

Christian Repp

## PRIVATEER

Haben Sie sich auch schon oft gefragt, was die Datei TABT-NE.DBA darstellt? Sie ist entweder im ZIP-File der sechsten Diskette oder einfach im Privateer-Verzeichnis zu finden. Was ist zu tun, um sie zu benutzen?

- einfach ein neues Verzeichnis erstellen,
- z. B. MD ADVENT
- Datei aus dem Privateer-Verzeichnis kopieren und sie gleichzeitig umbenennen, z. B. COPY C:\PRIVATEER\TABT-NE.DBA C:\ADVENT\ADVENT.BAT

- In das Verzeichnis wechseln (CD ADVENT) und beim ersten Start alles mit ADVENT SETUP initialisieren.

Ab jetzt könnt Ihr mit ADVENT ein gutes, altes Text-Adventure spielen, das eigentlich so gar nicht zu Privateer paßt. Der Witz daran: Es ein Batch-Dateien-Text-Adventure!

Marco Deppe

## Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel togeleiert die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kiltrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit DM 20,- honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe DM 300,-!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" laßt sich selten Geld verdienen, oder? Also haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII File an die Redaktion schicken.

COMPUTEC Verlag  
PC Games  
Kennwort: Secret Whisper  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg

## PC - Software

Peter Teschke  
Hard- und Softwareversand  
Neudorfstraße 2, 79312 Emmendingen 13

Titel	Preis	Vorbestellungen (Bei Drucklegung noch nicht lieferbar)	Preis
A-Train	DV 88	Amstoss	DV 64
Alien Breed	DA 52	Arcton Ultra	DV 77
Amalgam at Sorinor	DV 83	Aufbruch - Ost	DV 77
Baltic Diplomacy	DV 48	Black Tort	?? ??
Burntime	DV 77 77	B Wing (M-Disk 2)	DV 41
Blum Force	DA 64	Campaign 2	?? ??
Cyberace	DV 77	Crazy Sports Football	DA 66
Dark Sun	EA 64	Cristoph Columbus	DV 77
Darklands	DV 77	Cyberspace	?? ??
Eishockey Manager	DV 88	Der Schatz im Silbersee	DV 83
Fields of Glory	DV 74 77	Elite 2 - Frontier	DA 64
Friday Pharkas	DV 88	Flugsimulator 5.0	DV 124
Goblins 2	DV 59	Gabriel Knight	?? ??
Goal!	DV 77	Goblins 3	DV 80
History Line	DV 72	Hired Guns	DV 77
Ishar 2	DV 64 64	Inca 2	DV ?? ??
Jurassic Park	88	Kingmaker	DV 64
Links 386 Pro	DV 83	Larry 6	?? ??
Last in Time	DV 88 88	Luther Matthäus	DV 65
Marine Mansion 2	DV 88 88	Maelstrom	DV 72
Pharos Gold	DA 64	Mad News	DV 77
Prince of Persia 2	DA 64	Magic of Endoria	?? ??
Protostar	DA 83	Murph	?? ??
Ragnarok	DA 77 77	Police Quest IV	DA 83
Return to Zork	DV 83	Quest of Garry IV	DV 77
Simian the Sorcerer	DA 72	Railway Challenge	DV 77
Space Legends	DA 64	Silverball	DA 54
Speed Racer	DV 77	Shadow Caster	DA 77
Spelunker	DA 88	Subwar 2050	DA 88
Starlord	DA 72	T.E.X.	DA 83
Tornado	DA 88	Ultima 8 Pagan	DA 83
The E.M. Incredible M.	DV 64	Ultima 8 Pagan Speech P	DA 40
The Shadow of Yserbius	?? ??	Zeppelin	DV 77
Wing C. Privateer	DA 83		
Wulfsheet Manager	DV 77		

Versandkosten: 10,- DM bei Vorbest. (Euro-Scheck o. Barzahlung) plus 3,- DM bei NN-Lieferung EXPRESS + 8,- DM  
Versandkosten Ausland: 30,- DM (nur Euro-Scheck)  
Alle Preise in DM inklusive MwSt.  
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.  
?? = Preis oder Version bei der Drucklegung noch nicht bekannt.  
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung  
Gesamtpreisliste gegen eine Schutzgebühr von 3,- DM in Briefmarken.  
KEIN LADENVERAUF!

Tel.: 07641 1677

## PAS

Computer u. Software  
Versandhandel  
Gartenstraße 11  
63868 Großwallstadt  
Tel. 0 60 22/2 48 33  
Fax 0 60 22/2 48 43

McDonald Land	DH 55,95
Might + Magic 5	DV 85,95
NHL Hockey	DH 79,95
One Step Beyond	DH 41,95
Pinball Dreams	DH 62,95
Prehistorik 2	DH 79,95
Protostar	DV 75,95
Sam + Max	DH 82,95
SEAL Team	DH 79,95
Sensible Soccer 92/93	DV 55,95
Shadowlands	DV 78,95
Simon the Sorcerer	DV 84,95
Sink or Swim	DH 75,95
Space Hulk	DH 79,95
Space Quest 5	DV 69,95
Speed Racer	DH 69,95
Star Control 2	DH 48,95
Starlord	DH 92,95
Star Trek	DV 78,95
Strike Commander	DH 85,95
Stronghold	DV 89,95
Super Cauldron	DH 79,95
Stuntcar	DV 79,95
The Cartoons	DH 75,95
The Lost Vikings	DV 79,95
Tornado	DH 76,95
Truckers	DH 67,95
Ultima Underworld 2	DH 73,95
Wall Street Manager	DV 79,95
Wayne's World	DH 67,95
Whale Voyage	DH 75,95
Wing Commander 2 + SAP	DV 69,95
X-Wing	DH 85,95

Versandkosten (zzgl. NN-Geb.):  
NN+ Vorb. (Bar/E.C.): DM 9,90

Ausland auf Anfrage!  
Selbstabholung möglich,  
nach telef. Verrech.  
Irrtum u. Druckfehler vorbehalten!  
Einige Titel waren bei Anzeigenschluß  
noch nicht verfügbar!



## Komplettlösung Teil 2 Prince of Persia 2

### LEVEL 6 - Die Ruine: Teil A

Man betritt die Ruine. Im ersten Raum über die linke Druckplatte springen und durch die Tür laufen. Nun einfach durchrennen, springen und sich auf der gegenüberliegenden Seite festhalten und hochziehen. Im nächsten Bild erscheint der Kopf, den man schon von der Packung kennen sollte. Diesen einfach ignorieren und mit einem Sprung schnell weiter nach links rennen, worauf man in den Boden fällt. Dort nimmt man in bester He-Man-Manier das Schwert. Nun wieder hochklettern. Der Kopf müßte nun ruhig hin- und herschweben. Man wartet, bis jener kommt. Nun schnell gegen die Deckplatte springen, so daß der Kopf davon erschlagen wird. Oben angekommen, klettert man auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinunter, bis der Boden auf der linken Seite sichtbar ist, und springt hinüber. Im nächsten Bild bis vor die Wandsense laufen und drunter durchkriechen. Danach im nächsten Abschnitt erst über den Abgrund springen und dann von der linken Seite aus hinunterklettern. Weiter nach rechts laufen und beide Türen öffnen. Dabei darf man nicht ins rechts gelegene Bild gelangen. Nun die linke Tür betreten.

### LEVEL 7 - Die Ruine: Teil B

Man geht nach links und läßt sich mit der Bodenplatte runterfallen. Dort warten, bis die Schlange in ihr Loch gekrochen ist. Jetzt nach unten hangeln und durch das Loch links unten im Bild weiter. Das Schwert ziehen und warten, bis einer der Kopf bemerkt. Jener kommt dann schon von selbst und man kann ihn besänftigen. Anschließend gegen die Decke springen und dann nach unten hangeln. Nun geht man nach rechts hoch und läuft auch in die gleiche Richtung weiter. Der Kopf dürfte nun kein Problem mehr darstellen. Erst recht, da uns zwei Zauberflaschen zur Verfügung

stehen. Man läuft weiter rechts und klettert die Stufe hoch. Nach Durchlaufen des Gitters hangelt man sich in die Lücke, läuft nach rechts und springt im nächsten Abschnitt sofort über den Abgrund. Weiter geht es ins rechte Bild, wo man durch Springen an die Decke die Bodenplatten zu Fall bringt und so den nächsten Abschnitt betreten kann. Nachdem man an den Schlangen vorbei ist, daran denken, unter der Wandsense durchzukriechen. Im nächsten Abschnitt steht ein Zaubertrankfläschchen, welches man aber erst nehmen sollte, wenn die beiden Schlangen kurz in ihre Löcher verschwunden sind. Im oberen Bild sofort das Schwert ziehen und den Kopf frisieren. Wenn das geschafft ist, gegebenenfalls den Zaubertrank links nehmen. Nun weiter nach oben klettern und von dort ins Bild links. Auf das zweite Podest klettern und bis auf die Höhe des Gittertors vorgehen. Nun nach oben klettern, nach links durchlaufen und mit einem großen Sprung über den Abgrund. Von dort läßt man sich hinunter und springt über den nächsten Abgrund und rennt weiter ins rechte Bild, welches man einfach durchläuft. Nun unter der Wand durch, die Druckplatte rechts aktivieren und wieder zurückkriechen. Man kann nun die Endtür betreten.

### LEVEL 8 - Die Ruine: Teil C

Sofort bis ans Ende der Ebene nach links laufen, um der Schlange zu entkommen. Von dort bis zur Ebene mit der lockeren Bodenplatte hinunterhangeln und nach links springen. Vorsichtig bis an den Rand vom Abgrund stellen und sich abermals hinunterlassen. Nun herumdrehen, an den Rand stellen und mit einem Sprung bis möglichst dicht ans Gittertor. Im nächsten Abschnitt muß man erst den Kopf besiegen, bevor man seinen Weg fortsetzen kann. Mit einem

Sprung das Gittertor durchqueren und weiterlaufen. Man wartet, bis die Schlangen weg sind, geht ins nächste Bild und verscheucht den Kopf. Nun unter der Wandsense durchkriechen und weiter. Jetzt den Kopf weghauen und nach oben klettern. Das Schwert kann aufgehoben werden. Nun nach links durch das aufgebrochene Gitter laufen, bis man die durch die Druckplatte geöffnete Endtür erreicht.

### LEVEL 9 - Die Ruine: Teil D

Man läuft gleich nach links los, über die lockeren Bodenplatten und bekämpft im nächsten Bild den Kopf. Anschließend mit einem Sprung aus dem Stand auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Abgrunds springen und den Zaubertrank nehmen. Gegen die Platte über dem Prinzen springen und sich danach sofort ducken. Nun kann der nächste Abschnitt betreten werden. Diese Stelle merkt man sich nun als "Anfang Hauptebe" Man klettert auf die oberste Ebene. Von hier aus muß man nun immer auf dieser Ebene weiter, bis man das fünfte Bild mit einem Sprung aus dem Lauf beendet und so auf das fliegende Pferd gelangt. Auf der Packungsrückseite ist diese Szene zwar abgebildet, aber unvollständig. In diesem Level befindet sich auch ein Geheimgang. Jener ist zwar unnütz, wer ihn aber trotzdem sehen will, geht einfach ab Anfang der Hauptebe auf der untersten Ebene immer weiter, bis eine Bodenplatte einstürzt. Dort hinunterlassen und rechts bis zum Ende des Ganges weitergehen. Nun einfach in die Wand kriechen.

### LEVEL 10 -

#### Im Palast des Sultans: Teil A

Nachdem das Pferd verlassen ist, geht man nach rechts. Hier begegnet man zwei Wachen, welche schon besser mit dem Schwert umgehen können als jene, die man schon vom ersten Level her kennt. Nachdem die Wachen überwältigt sind, weiter nach rechts; hochklettern und über die lockere Bodenplatte in den nächsten Abschnitt laufen. Sobald jener er-

scheint, sofort springen. Nun müßte man zwischen den zwei Statuen stehen und die lockere Bodenplatte sollte nach unten gefallen sein. Hinunterlassen und rechts an den Rand stellen. Nun ein Sprung aus dem Stand und anschließend bis zur Druckplatte vorgehen und dahinter runterfallen lassen. Auf dem Weg zum Zaubertrank und zurück auf die Wandsense achten. Man klettert wieder hoch und geht nach links. Vorsicht beim Hochklettern an der Stachelwand. An der toten Wache vorbei, über die Druckplatte und mit vorsichtigen Schritten durch das Gittertor bis an den Abgrund stellen. Jetzt bis ganz nach unten hangeln (Wer von den brutalen Fallen nicht genug bekommen kann, sollte hier mal einfach nach links weitergehen). Nachdem man die Wache besiegt hat, nach rechts gehen, den Zaubertrank nehmen und weiter. Vor die Wandsense gehen und schnell drunter hindurchkriechen. Die kommende Wache ist auf diese Weise kein Problem mehr. Die nächsten zwei Abschnitte einfach durchlaufen. Die Wache im nächsten Bild beruhigen und gegebenenfalls den Zaubertrank nehmen. Nun an den Stufen links im Bild bis ganz nach oben klettern. Hier warten drei sehr gute Schwertkämpfer auf den Helden. Diese alle zu besiegen, bedarf schon einiges an Übung. Wenn alle drei besiegt sind, einfach über die nächsten beiden Abgründe drüberspringen und anschließend die Druckplatte betätigen. Das Gittertor öffnet sich und die Endtür kann betreten werden.

### LEVEL 11 -

#### Im Palast des Sultans: Teil B

Nach links über die Druckplatte laufen und die drei Stufen hochklettern. Links das Bild betreten. Bis auf die erste Stufe klettern. Mit einem vorsichtigen Schritt auf die Druckplatte, umdrehen und auf die dritte Ebene klettern. Nun dreimal gegen die Decke springen und ins obere Bild klettern. Dort links die Druckplatte betätigen und zurückspringen. Durch die nun



geöffnete Gittertür laufen und über den Abgrund springen. Auf der anderen Seite festhalten und bis ganz nach oben klettern. Den rechten Raum betreten. Abermals durch Springen an die Decke die Bodenplatte zu Fall bringen. An der linken Wand bis ganz nach oben klettern und dann nach rechts springen, um die Druckplatte zu aktivieren. Jetzt ganz schnell über den Graben und ins linke Bild. Noch bevor das Bild erscheint zum Sprung ansetzen. An der anderen Seite festhalten, hochziehen und schnellstmöglich versuchen, durch das Gittertor zu kommen. Über die lockere Bodenplatte im nächsten Bild laufen und an den Stufen bis ganz nach oben klettern. Dort angekommen, im rechten Bild die Druckplatte betreten und schnell wieder zurück zum nun geöffneten Gittertor. Ein Zaubertrank steht bereit. Im nächsten Abschnitt den ersten Soldaten bekämpfen und dann schnell an den Stufen rechts hochklettern, um den anderen zu entgehen.

#### LEVEL 12 -

##### Im Palast des Sultans: Teil C

Als erstes einen Sprung aus dem Stand nach rechts auf die Drucktaste. Anschließend zweimal nach links springen. Nun bis zur ersten Säule vorgehen und von dort abermals durch das offene Gittertor springen. Man läßt sich jetzt links am Ende des Ganges hinunterfallen und stellt sich dann ganz dicht an die Wand. Nun nach rechts laufen und nur wenig später zum Sprung ansetzen und sich an dem gegenüberliegenden Vorsprung festhalten. Nun runterhängeln und durch das linke Gittertor gehen. Im nächsten Bild unter der ersten Wandsense durchkriechen und, nachdem man wieder steht, versuchen, die Wache in die zweite Sense zu treiben, welche man anschließend auf dem Weg ins linke Bild selbst unterquert. Gegebenenfalls den kleinen Zaubertrank nehmen und an den Stufen hochklettern. Oben dreimal gegen die Decke springen und den oberen Abschnitt betreten.

Man läuft ins Bild rechts und klettert um fünf Stufen weiter nach oben, worauf man seinen Weg durch den rechten Gang fortsetzt. Das Gittertor und die Falltür bringen einem als Schatten keine Probleme. Im rechten Bild springt man aus dem Lauf auf den Gang, wo sich das Gittertor gerade öffnet. Von der Stufe mit der Speerfalle einen Sprung nach rechts. Das Schwert muß man liegen lassen. Weiter nach rechts. Direkt durchlaufen und auf die rechte Ebene springen. Dort erneut Anlauf nehmen und nach links unten in den Gang springen. Nun weitergehen und nach unten fallen lassen. Durch die dadurch betätigte Taste wird die Endtür geöffnet. Man erreicht jene, indem man einfach nur auf der untersten Ebene ganz nach links läuft und von dort zurück zum Anfangsbild.

#### LEVEL 13 -

##### Im Palast des Sultans: Teil D

Durch dreimaliges In-die-Luftspringen kann man die linke Tür öffnen. Im nächsten Raum klettert man auf die obere Ebene, wobei darauf zu achten ist, daß man auf dem Weg ins rechte Bild nicht durch die Falltür fällt. Man springt auf die Ebene mit der Statue, worauf vier Wachen zu beseitigen sind. Jenes bedarf etwas Übung. Man läuft nun immer weiter nach links, bis zu einem großen Abgrund. Auf diesem Weg gilt es noch weitere drei Wachen zu beruhigen und sich aufgrund der vielen schnell schließenden Gittertüre zu beeilen. Schnell über den großen Abgrund springen und durch das Gittertor gehen. Nun sollte man sich in einem Raum mit zwei Türen befinden, welcher von unten leicht erleuchtet wird. Auf dieser Ebene weiter nach rechts laufen bis zur blauen Flamme. Die Flamme nehmen, aber aufpassen, daß man nicht geröstet wird. Die Endtür öffnet sich und man kann sich zum nächsten Level begeben.

Den letzten Level gibt's in Ausgabe 2/94. Viel Spaß!

Händler und  
www.knabbe.de

**Telefonische Bestellannahme**  
 Tel.: 0 23 81/44 01 46  
 Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr  
 Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr  
 Ihre Kundenberaterin Heike Hiecke

Super Preis  
 Automatische Lieferung

# TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

### Sonderangebote

Assassin Sp. Edit.	27,- DM	Double Dragon 3	25,- DM	Prince of Persia	32,- DM
--------------------	---------	-----------------	---------	------------------	---------

## AMIGA

### Tip des Monats

Amoross	66,- DM
Turnman 3	59,- DM
Burntime	66,- DM

1849	66,- DM	Gray Cars 1	39,- DM
A-Team	73,- DM	DPA	69,- DM
Amoross	66,- DM	Demetri Agent	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 2	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 3	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 4	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 5	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 6	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 7	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 8	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 9	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 10	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 11	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 12	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 13	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 14	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 15	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 16	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 17	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 18	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 19	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 20	17,- DM

Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 21	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 22	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 23	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 24	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 25	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 26	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 27	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 28	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 29	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 30	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 31	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 32	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 33	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 34	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 35	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 36	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 37	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 38	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 39	17,- DM
Amoross 128	66,- DM	Demetri Agent 40	17,- DM

### Sonderangebote

Darkseed 1.5	49,- DM	Hook	29,- DM	Space Quest 4	59,- DM
--------------	---------	------	---------	---------------	---------

## PC

### Tip des Monats

Amoross	66,- DM
TEX	84,- DM
CD-ROM	
Maniac Mansion 2	89,- DM

1849	70,- DM	Line of Duty 1	70,- DM
A-Team	70,- DM	Line of Duty 2	70,- DM
Amoross	66,- DM	Line of Duty 3	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 4	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 5	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 6	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 7	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 8	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 9	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 10	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 11	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 12	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 13	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 14	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 15	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 16	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 17	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 18	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 19	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 20	70,- DM

Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 21	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 22	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 23	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 24	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 25	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 26	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 27	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 28	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 29	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 30	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 31	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 32	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 33	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 34	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 35	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 36	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 37	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 38	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 39	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 40	70,- DM

1849	70,- DM	Line of Duty 41	70,- DM
A-Team	70,- DM	Line of Duty 42	70,- DM
Amoross	66,- DM	Line of Duty 43	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 44	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 45	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 46	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 47	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 48	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 49	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 50	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 51	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 52	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 53	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 54	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 55	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 56	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 57	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 58	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 59	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 60	70,- DM

Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 61	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 62	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 63	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 64	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 65	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 66	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 67	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 68	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 69	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 70	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 71	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 72	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 73	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 74	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 75	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 76	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 77	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 78	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 79	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 80	70,- DM

1849	70,- DM	Line of Duty 81	70,- DM
A-Team	70,- DM	Line of Duty 82	70,- DM
Amoross	66,- DM	Line of Duty 83	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 84	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 85	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 86	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 87	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 88	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 89	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 90	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 91	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 92	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 93	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 94	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 95	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 96	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 97	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 98	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 99	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 100	70,- DM

Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 101	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 102	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 103	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 104	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 105	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 106	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 107	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 108	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 109	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 110	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 111	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 112	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 113	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 114	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 115	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 116	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 117	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 118	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 119	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 120	70,- DM

1849	70,- DM	Line of Duty 121	70,- DM
A-Team	70,- DM	Line of Duty 122	70,- DM
Amoross	66,- DM	Line of Duty 123	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 124	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 125	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 126	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 127	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 128	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 129	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 130	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 131	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 132	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 133	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 134	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 135	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 136	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 137	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 138	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 139	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 140	70,- DM

Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 141	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 142	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 143	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 144	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 145	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 146	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 147	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 148	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 149	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 150	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 151	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 152	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 153	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 154	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 155	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 156	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 157	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 158	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 159	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 160	70,- DM

1849	70,- DM	Line of Duty 161	70,- DM
A-Team	70,- DM	Line of Duty 162	70,- DM
Amoross	66,- DM	Line of Duty 163	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 164	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 165	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 166	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 167	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 168	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 169	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 170	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 171	70,- DM
Amoross 128	66,- DM	Line of Duty 172	



## Komplettlösung Dracula Unleashed

**DER ERSTE TAG. FREITAG  
28.12.1899**

Am ersten Tag dieses Grusela-benteuers tappen Sie noch völlig im Dunkeln. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um sich über die neuesten Geschehnisse zu informieren. Der Zeitungsverkäufer nennt Ihnen die Adresse des Saucy Jack, einer Kneipe im Herzen der Stadt. Anschließend besuchen Sie Ihre Verlobte Annisette. Aus den Händen des verstorbenen Andrew Bowen nehmen Sie das seltsame Stück Stoff an sich. Danach geht's weiter zum Hades Club. Nach der unangenehmen Unterhaltung mit Goldacre geben Sie ein Telegramm für Pater Janos auf. Dazu müssen Sie vor der Telegrafestation die Anschrift des Priesters in die Aktionshand nehmen. Bei den Holmwoods erfahren Sie, daß Arthurs Kutscher ermordet wurde. Außerdem bekommen Sie noch die Adresse der Familie Harker. Ihr Drang nach Informationen führt Sie nun zu Jonathan Harker, doch dieser möchte noch nicht mit Ihnen reden. Dafür überreicht er Ihnen eine Visitenkarte mit der Anschrift seines Büros. Nach soviel Gerede ist es an der Zeit, etwas Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Im Saucy Jack's bekommen Sie außer kühlem Bier auch einige wertvolle Tips über die Bloofer Lady. Danach fahren Sie zum Buchladen. Der seltsame Mr. Horner hat tatsächlich die 'Tales of Evil' vorrätig. Da es sich um kein neuwertiges Buch handelt, bekommen Sie es, zusammen mit der Adresse der lokalen Irrenanstalt, geschenkt. Um mehr darüber zu erfahren, begeben Sie sich natürlich gleich zum Asylum. Doch Doktor Sederik ist im Moment nicht zu sprechen. Trotzdem hat sich der Weg gelohnt, da Ihnen der Hausel seinen Gummiknüppel schenkt. Im Hades Club führen Sie anschließend ein seltsames

Gespräch mit Mr. Stranskowski. Da seine stark alkoholisierten Aussagen keinen rechten Sinn ergeben, werden Sie bei Holmwoods über das traurige Schicksal des früheren Virtuosen aufgeklärt. Gut erzogen wie Sie nun mal sind, liefern Sie dafür das Paket von Regina an die Büro-Adresse Jonathan Harkers (Dafür müssen Sie das Paket in Ihre Aktionshand legen). Doch dieser zeigt sich wieder nur kühl und sehr inkompetent. Wenigstens gibt er Ihnen ein Kreuz für Ihre Verlobte mit. Mittlerweile ist der Abend angebrochen. Was gibt es schöneres für einen Menschen, als den Tag mit seiner Liebsten ausklingen zu lassen? Deshalb begeben Sie sich auch sofort zu Annisettes Haus und nehmen vorher das Kreuz in Ihre Hand. Doch während Ihrer Nachforschungen hat sich Annisette schon anderswo nach Trost umgesehen: Ihre Freundin Juliet bleibt über Nacht. Dafür bekommen Sie eine Rose geschenkt. Danach: ab nach Hause! Dort befindet sich bereits die Antwort auf Ihr Telegramm an Pater Janos. Nachdem Sie sich genug über die Nachricht und das Messer gewundert haben, gehen Sie schlafen. Als süßen Traum kann man das nicht bezeichnen, was Sie in dieser Nacht noch erleben. Schweißgebadet wachen Sie um 2.30 a.m. auf. Da zu dieser Stunde aber noch niemand ansprechbar ist, stellen Sie mit der Funktion Pass Time die Uhr auf 7.00 a.m.

**DER ZWEITE TAG. SAMSTAG  
29.12.1899**

Wie an jedem Morgen liegen Sie sich zunächst zum Zeitungsstand, um die wichtigsten Neuigkeiten zu erfahren. Unter den interessanten Artikeln, die Sie in Ihr Merkbuch einkleben, ist auch der Termin von Bowens Beerdigung auf dem St.

Josephs Friedhof. Mit der Rose in der Hand besuchen Sie nun die Harkers. Als Rosenkavalier gewinnen Sie schnell das Vertrauen von Mina. Nach diesem Smalltalk versuchen Sie wieder, den Doktor des Asylums zu sprechen. Diesmal mit Erfolg. Er kann Ihnen zwar nicht konkret weiterhelfen, doch er nennt Ihnen die Adresse des Professor van Helsing in Amsterdam.

Also los zur Telegrafestation. Zunächst nehmen Sie Pater Janos Adresse in die Hand. Ist dieses Telegramm aufgegeben, schicken Sie gleich noch eines an van Helsing. Anschließend gehen Sie nochmals in den Buchladen. Beim Anblick des seltsamen Stoffstücks nennt Ihnen Mr. Horner die Adresse der Universität. Dorthin begeben Sie sich, mit dem Stoff in der Hand, als nächstes. Der Professor ist von Ihrem Fund sichtlich angetan. Er versichert, ihn näher zu untersuchen und Ihnen das Ergebnis zu telegrafieren.

Ihr nächstes Ziel ist das Haus von Annisette. Ihrer Verlobten geht es sichtbar besser. Dafür wurde ihre Freundin von einer seltsamen Krankheit befallen. Den obligatorischen Tee nehmen Sie danach bei den Holmwoods. Im kleinen Kreis erzählt Arthur erstmals etwas über die Umstände von Quinceys Tod. Von dieser Geschichte angeheizt, treibt es Sie in Harkers Büro. Doch ohne dem Messer in Ihrer Hand wird Ihnen Jonathan nichts anvertrauen. Nach der Verabredung für den Abend fahren Sie zum Hades Club und reden wieder mit Goldacre. Danach ist es endlich soweit: Zuhause bei Harkers treffen Sie Professor van Helsing. Er weist Sie in die unglaubliche Vampirgeschichte ein. Um diese Gruselabenteuer glaubwürdiger zu machen, überreicht Ihnen Jonathan sein Journal über die Verfolgung Draculas. Als Sie von Juliets Zustand berichten, will van Helsing sie sofort untersuchen. Also fahren Sie zu später Stunde noch einmal zu Ihrer Verlobten. Jetzt werden die letzten Zweifel beseitigt; denn Juliet

hat Bißwunden an ihrem schönen Hals. Der Professor ergreift sofort die notwendigen Gegenmaßnahmen. Während Miss Adams Sie bittet, Ihrem Verlobten, Goldacre, einen Brief zu bringen.

Nicht erschrecken! Wenn Sie zurück auf die Straße gehen, wird eine Sterbesequenz eingespielt. Doch Professor van Helsing rettet Ihr Leben. Als nächstes überbringen Sie den Brief in den Hades Club. Na, wo wird der Schlüssel wohl passen? Natürlich. Goldacre ist ja nebenbei auch der Besitzer des Buchladens. Also Schlüssel in die Hand und nichts wie zum Buchladen fahren! Dort finden Sie Horners Geheimkammer und ein altes Manuskript. Da es mittlerweile schon sehr spät geworden ist, kommen Sie todmüde nach Hause. Dort angekommen, lesen Sie aber erst noch das Telegramm von Pater Janos, bevor Sie sich endlich aufs Ohr hauen. Nach dem erneuten Alptraum stellen Sie wieder die Uhr auf 7.00 a.m.

**DER DRITTE TAG. SONNTAG  
30.12.1899**

Natürlich führt Sie auch heute Ihr erster Weg zum Zeitungsstand. Danach nehmen Sie das alte Manuskript in die Hand und fahren zur Universität. Nach der Unterhaltung mit dem Professor holen Sie Annisette ab. Auf dem Friedhof nehmen Sie dann gemeinsam Abschied von Andrew Bowen. Danach gilt es, keine Zeit zu verlieren. Mit dem Schlagstock bewaffnet, begeben Sie sich abermals zur Irrenanstalt. Dort retten Sie van Helsing's Leben. Nun geht's heimwärts. Denn da liegt schon die Antwort des Uni-Professors. Nachdem Sie Gewißheit über das Alter des Stoffs haben, nehmen Sie wieder das Manuskript in die Hand und fahren zu Saucy Jacks. Van Helsing ist gerade dabei, seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Doch er bittet Sie, am Abend zu Harkers Haus zu kommen. Der anschließende Leichenschmaus bei den Holmwoods bringt



nicht viel Neues. Zurück auf der Straße lassen Sie die Zeit auf 8.00 p.m. wandern. Mit dem Manuskript in der Hand gehen Sie zu den Harkers nach Hause. Dort hören Sie erstmals die ganze Wahrheit über den grausamen Grafen Dracula. Anschließend rettet Ihnen van Helsing zum zweiten Mal das Leben. Besorgt um die Sicherheit Annisettes, fahren Sie als nächstes gleich zu ihr. Leider schlafen Sie in dem gemütlichen Lehnstuhl ein und können so das grausame Geschehen hinter Ihrem Rücken nicht verhindern.

## DER VIERTE TAG. MONTAG 31.12.1899

Aber ja doch! Auch heute hat der nette Verkäufer wieder eine Zeitung für Sie. Wie verabredet treffen Sie danach Mina Harker in Ihrem Haus. Mit dem Kreuz des Pfarrers Jenkins fühlen Sie sich bedeutend sicherer. Anschließend fahren Sie heim, um das Telegramm des Professors zu lesen. Wie gebeten, geht es als nächstes sofort zur Universität. Das Grauen sitzt Ihnen noch im Nacken, als Sie in Harkers Büro kommen. Dort erhalten Sie die nächste Hiobsbotschaft: Das Asylum brennt. Nix wie hin! Und siehe da, unter dem ganzen Schutt finden Sie auch einen Holzpflöck und einen Hammer. Gott sei Dank! Jetzt ist es aber schon höchste Zeit, Annisette abzuholen, doch Mrs. Coldpepper teilt Ihnen nur kühl mit, daß Ihre Verlobte schon auf dem Friedhof ist. Aber auch Sie schaffen es noch rechtzeitig, um Juliet die letzte (?) Ehre zu erweisen. Als nächstes brauchen Sie unbedingt einen Drink, denn im Saucy Jacks liegt eine Nachricht von Arthur. Doch es ist noch lange nicht 9 Uhr, so besuchen Sie zunächst noch einmal Annisette. Dort weiht Sie van Helsing in seinen haarsträubenden Plan ein. Sie verabreden sich also zum Einbruch der Dunkelheit am Friedhofstor. Anschließend fahren Sie nochmals zum Hades Club, wo Sie bemerken, daß es ne-

ben dem eigentlichen Aufenthaltsraum auch noch eine Geheimkammer gibt. Bei den Harkers führen Sie dann ein Gespräch mit Mina. Danach drängt es Sie wieder zu Saucy Jacks. Was um alles in der Welt soll nur die seltsame Zeichnung Goldacres bedeuten? Nicht fragen, mitnehmen! Jetzt wird es richtig unheimlich. Mit Holzpflöck und Hammer in der Hand betreten Sie zusammen mit van Helsing und Jonathan Harker den Friedhof. Der Anblick der untoten Juliet läßt Sie schauern. Doch letztendlich vollbringen Sie Ihren Auftrag. Damit findet Annisettes Freundin endlich ihren Frieden. Nach dieser grausigen Tat fahren Sie zunächst zu Ihrer Verlobten und anschließend nach Hause. Dort lesen Sie die Nachricht von Doktor Sedrick. Mit der Dictaphonrolle in der Hand gehen Sie in Harkers Büro. Nun fahren Sie wieder zu Annisette, wo Sie das Böse persönlich, Graf Dracula, treffen. Zusammen mit Harker können Sie das Leben von Professor van Helsing gerade noch retten. Trotzdem ist er stark geschwächt. Deshalb bringen Sie ihn ins Haus von Jonathan. Nachdem auch Mina dort aufkreuzt, wächst Ihre Sorge um Annisette. Also fahren Sie schnellstens zu ihr. Doch zu spät! Sie ist verschwunden, aber wohin? Als nächstes geht's zu Arthur Holmwood. Hier machen Sie die grausige Entdeckung, daß Regina nur ein Werkzeug des Grafen war. Jetzt gilt es, das Böse zu besiegen: Mit dem Kreuz von Pater Jenkins in der Hand betreten Sie den Hades Club und beobachten gespannt die Dinge, die geschehen. Geschafft! Das Böse ist besiegt. Trotzdem brauchen Sie Dracula Unleashed jetzt nicht gleich zurück ins Spielregal stellen. Denn diese Lösung ist nur ein Weg von vielen, um den Grafen zu besiegen. Probieren Sie andere Taktiken aus und Sie werden weiterhin mit neuen Filmsequenzen belohnt!

Thomas Brenner ■

## EHBA "Soft"

Soft & Hardware  
Schusterbeckstrasse 24  
94491 Grafenau  
Tel 08552 / 4877 Fax 4880

Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark II	auf Anfrage	
Amos	DV	71,20
Battle Isle II	auf Anfrage	
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Burnout	DV	86,10
CAF 2.2	DV	74,60
Comanche	DV	95,30
Comanche Data Disk 1	DV	51,90
Der Schatz im Silbersee	DV	89,90
Die Stedier	auf Anfrage	
Dracula	DA	83,90
Dune 2	DV	66,60
Eurocity Manager	DV	86,10
Elite 2	DV	72,30
Eye of the Beholder 3	DV	95,30
Flight Simulator 5.0	E	86,10
Flashback	DV	72,30
Freddy Pharkas	DV	72,30
Gabriel Knight	auf Anfrage	
Hannibal	DV	86,10
Ishtar 2	DV	60,80
Jonathan	DV	86,10
King's Quest 6	DV	81,50
Kolumbus	DV	86,40
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	79,90
Lotus Turbo Challenge 3	DA	67,70
MM2 (Day of Tentacle)	DV	95,30
Protektor	DV	81,50
Pinball Dreams	DA	68,90
Prince of Persia 2	DA	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Sam & Max	DA	95,30
Seal Team	DA	83,90
Sensible Soccer 92/93	DV	62,90
Simons the Soccer	DA	77,90
Space Quest 5	DV	72,30
Streetfighter 2	DA	68,90
Strike Commander	DA	91,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactical Ops.	DA	42,40
Summoning	DV	88,40
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	42,60
Tarmon II	auf Anfrage	
Ultima 8	DV	92,90
Unlimited Adventure!	DV	88,40
Whales Voyage	DV	71,20
Wing Commander Academy	DA	69,90
X-Wing	DA	95,30
X-Wing Upgrade	DV	60,80
X-Wing	DV	46,90

### Sehr gute Spieleauswahl:

Lord of Power DA 89,60  
(Red Baron, Silent Service 2, Perfect General, Railroad Tycoon)

### Microprose Spiele:

Dogfight	DA	92,90
F17 Strike Eagle 3	DA	51,90
Fields of Glory	DV	92,90
Grand Prix	DA	92,90
Paradise	DV	92,90
Railroad Tycoon de Luxe	DA	83,80
Real Warlord	DA	88,40
Starlord	DV	92,90
Subwar 2050	DV	92,90
Task Force 1942	DA	92,90
The Legacy	DV	92,90

### CD - Rom

Creative CD - ROM intern	E	279,00
Creative CD - ROM extern	E	349,00

### Selbste Vorrat reicht!

Eye of the Beholder I - III	DV	95,30
Humans 1 & 2	DA	67,70
Indiana Jones 4	DV	88,40
Iron Helix	auf Anfrage	
King's Quest 6	DA	86,40
Legend of Heracles	DV	84,60
Melony (Comic)	DV	59,50
Maniac Mansion 2	DV	95,30
Motor Star	DA	99,60
Rebel Assault	auf Anfrage	

### Soundkarten:

Sound Galaxy NX II	DV	199,00
Sound Galaxy NX II Pro	DV	279,00
Sound Galaxy NX II Pro 16	DV	439,00
Soundblaster SB 16 ASP	DA	429,00
Soundblaster 16 SCSI-2	DA	429,00
Game Wave 32 H E U	DA	349,00

### Joysticks:

Advanced Orion Schwarz	72,00
Advanced Orion Transp.	72,00
CH Flight Stick Pro	DA 159,00
Orion Game Pad	49,90

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.  
Lagerpreise variieren. Lagerzeiten erfragen.  
Verkaufszeiten: NN 13:30 - 3 DM Zahlungsgebühren  
Spiel recht gefunden? Rufen Sie uns bitte an.

HANDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!

Walthewitz

Software

☎ 10223082604 ☎

Comanche	DV	101 DM
Comanche Mission Disk 1	DA	47 DM
Comanche Mission Disk 2	DA	49 DM
Eurocity Manager	DV	86 DM
Jurassic Park	DA	67 DM
Lands of Lore	DV	67 DM
Lost Vikings	DA	91 DM
Manic Mansion 2	DV	87 DM
Pinball Dreams	DA	88 DM
Prince of Persia 2	DA	70 DM
Privateer	DA	87 DM
Privateer Speech Pack	DA	39 DM
Sam & Max	E	77 DM
Shadow Castle	DA	80 DM
Strike Commander	DA	87 DM
Strike Commander Speech P.	DA	33 DM
Strike Commander Tactic Op	DA	30 DM
Syndicate	DV	80 DM
Wall Street Manager	DV	67 DM
X-Wing	DA	87 DM
X-Wing - Imperial Pursuit	DA	39 DM
X-Wing - Upgrade Kit	DA	56 DM

### CD-ROM

7th Guest	DA	117 DM
Battle Chess	DA	94 DM
Der Patrizier	DV	91 DM
Dracula Unleashed	E	91 DM
Dunes	DA	91 DM
King's Quest 6	DA	87 DM
Maniac Mansion 2	DV	98 DM
Monkey Island	DA	94 DM
Sherlock Holmes 2	DA	86 DM
Wing Commander 2 Deluxe	E	105 DM

Alle Spiele PC-Versionen  
DV = Deutsche Version  
DA = Deutsches Handbuch  
E = Englische Version  
Versand: DDP-Nachnahme 8 DM plus  
Zahlkarte/Leistung  
Preisrisiko und Preisänderungen  
vorbehalten  
Kein Ladenverkauf

Freistilte kostenlos anfordern

Walthewitz Software  
Martinstraße 48  
50750 Pulheim

## Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/36 92 10

Fax 03 35/36 92 90

Fürstengraben Straße 46

15234 Frankfurt / Oder

Titel	Version	PC	Anlage
Aces over Europe	DV	82 DM	
Amos	DV	72 DM	72 DM
Battle of the Century Forge	DV	70 DM	67 DM
Burning Steel	DV	79 DM	
Burnout	DV	83 DM	70 DM
Callisto	DV	95 DM	76 DM
Comanche	DV	89 DM	
Comanche Data Disk	DV	50 DM	
Durklands	DV	89 DM	
Der Schatz im Silbersee	DV	92 DM	83 DM
Eurocity Manager	DV	82 DM	74 DM
Elite 2	DV	70 DM	50 DM
Eye of the Beholder 3	DV	82 DM	
Flight Simulator 5.0	DV	131 DM	
Formula One Grand Prix	DA	95 DM	76 DM
Inca	DV	95 DM	
Incar 2	DV	59 DM	60 DM
Lands of Lore	DV	69 DM	
Legend of Heracles	DV	74 DM	69 DM
Pinball Dreams	DA	60 DM	50 DM
Prince of Persia 2	DA	67 DM	
Privateer	DA	87 DM	
Privateer Speech Pack	DA	40 DM	
Privateer	DV	76 DM	
Shadow Castle	DA	80 DM	
Street Fighter 2	DA	62 DM	59 DM
Strike Commander Inc. Op. 1	DA	39 DM	
Syndicate	DA	79 DM	65 DM
Transarcia	DV	52 DM	54 DM
Wing Commander 2	DV	75 DM	
Wing Commander Academy	DA	73 DM	
X-Wing	DA	89 DM	
X-Wing Upgrade Kit	DV	59 DM	
CD-ROM			
Burning Steel	DV	89 DM	
History Line 14/18	DV	82 DM	
Jurassic	EY	133 DM	
King's Quest 5	DA	79 DM	
Legend of Heracles	DV	79 DM	
Privateer	DA	79 DM	
Robert Assault	DV	95 DM	

Lieferung: Pulheim 8,50 DM + 80 Pulheim 7,50 DM (Lieferung)  
Zahlung: 5,00 DM (Zahlung) (Lieferung)  
Postleitzahl: 15234 Frankfurt / Oder



**Sie wollen mehr als nur die Coverdisk? Kein Problem! Ab jetzt können Sie auch Programme erhalten, die mehrere HD-Disketten benötigen und daher bis jetzt nicht als Coverdisk geeignet waren. Tolle Klassiker, aktuelle Demos und phantastische Preview-Versionen warten auf Sie!**

1.		<b>Terminator Rampage</b> Ein geniales 3D-Spiel. Wer auf der Computer '93 in Köln an unserem Stand war, durfte es in unserem Messevideo bewundern. Irrsinnig schnelle und detaillierte Grafiken sowie hartnäckige Gegner motivieren über Stunden. (1 HD-Diskette, 1 Level)	Unsere Wertung: <b>Neu!</b>
2.		<b>Subwar 2050</b> Die Unterwasser-Kampfsimulation. Das Wasser steht Ihnen bis zum Hals! Im Kampf um Energie und Nahrungsmittel müssen Sie mit Ihrem U-Boot allen Gegnern trotzen. Bislang einmalige Story und Qualität von MicroProse. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: <b>Neu!</b>
3.		<b>Indiana Jones 4</b> Zum Klassiker der Abenteuerfilme gibt es auch eine noch nicht verfilmte Episode. Indy begibt sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Atlantis. Ein gelungener, autonomer Abschnitt des Gesamtpepos. (1 HD-Diskette, 1 Abschnitt)	Unsere Wertung: <b>92%</b>
4.		<b>Castles 1 &amp; 2</b> Zwei Programme, der Klassiker Castles 1 und der Nachfolger Castles 2 auf einer Diskette. Finden Sie die optimale Lösung zwischen wirtschaftlichem Erfolg und Ausbeutung der Untertanen für den Burgenbau. (1 HD-Diskette)	Unsere Wertung: <b>80%</b>

**Hot-line**

**für Bestellungen und Reklamationen**

**Telefon: 09 11/ 30 15 00**

## PC Games

# Demoservice

## Absender:

Name, Vorname

Titel

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Austand-Berzählung = DM 10,- Porto)

- 1. ☐ Terminator Rampage (DM 4,-)
- 2. ☐ Subwar 2050 (DM 4,-)
- 3. ☐ Indiana Jones 4 (DM 4,-)
- 4. ☐ Castles 1 & 2 (DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsmächtigung an uns zurück.

## Zahlungsweise:

- ☐ Bankeinzug  
Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab  
Konto: \_\_\_\_\_  
BLZ: \_\_\_\_\_  
Bank: \_\_\_\_\_
- ☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
- ☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum

Rechtsverb. Unterschrift

**Senden Sie diesen Coupon an:**

**ASTAT MEDIA GmbH**

**PC-Demo/Sharewareservice**

**Kobergerstraße 41**

**90408 Nürnberg**



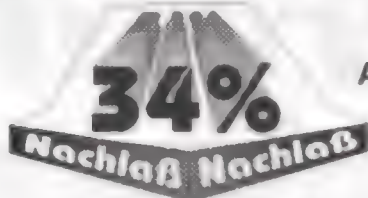


# Das Imperium schlägt zurück!

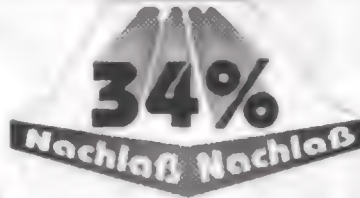


Beratung • Verkauf • Service

Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen  
Rufnummern im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069  
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,-  
Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-



Auf die empfohlenen  
Verkaufs-  
preise  
der Hersteller



!!! Spitzen !!!  
Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!!

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatibles, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atan XL, CDTV, Atan 2600, Atan 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken).
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79,95

$79,95 \times 0,66 = 52,77$

Vorteile für Euch:

1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
  2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
  3. Alle Spiele in der neuesten Version.
- Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	68,37	82,34
A-Train	DV	79,17	92,37
Alone in the Dark	DV	---	85,77
Alone in the Dark 2		Vorb	Vorb
Amicall	DV	Vorb	Vorb
Ambush at Somier	DA	---	92,37
Arabian Nights	DA	59,37	---
Archer McLeans Pool	DV	Vorb.	59,37
B-17 Flying Fortress	DA	72,52	98,97
B.C. Kid	DA	48,17	---
Battle Team	DV	65,97	79,17
Burntime	DV	---	79,17
Blaster	DA	Vorb.	---
Body Blows	DA	52,77	---
Bundesliga Man. Pro 2.0	DV	65,97	65,97
Civilisation	DV	79,17	92,37
Comanche White L.	DV	---	92,37
Comanche Data Disc	DV	---	48,17
Conquest of the Long	DA	65,97	79,17
Curse of Enchantis	DV	79,17	79,17
Cyberace	DV	---	Vorb.
D-Generation	DA	26,37	65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52	79,17
Dark Queen of Kryn	DV	---	79,17
Day of the Tentacle	DV	---	85,77
Das schwarze Auge	DV	72,52	79,17
Das schwarze Auge 2	DV	Vorb	Vorb
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Desert Strike	DA	52,77	---
Dune 2	DV	59,37	72,52
Dogfight	DA	---	92,37
Dynabuster (mit Adap)	DA	59,37	65,97
Eco Quest 2	DV	---	79,17
Eishockey Manager	DV	72,52	79,17
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.
Eye of the Beholder 3	DV	---	79,17
F-15 Strike Eagle 3	DA	---	92,37
Flashback	DA	59,37	65,97
Freddy Pharkas	DV	---	79,17
Formula 1 Gr. Prix	DV	79,17	92,37
Global Gladiators	DV	Vorb.	---
Goal	DV	52,77	---
Goblins 2	DV	65,97	85,77
Goblins 3	DV	Vorb	Vorb
Global Conquest	DA	---	92,37
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Harrier Jump Jet	DA	---	92,37
Hexuma	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	59,37	79,17
History Line	DV	79,17	79,17
Human Race	DV	65,97	79,17
Indiana Jones 4	DV	79,17	85,77
Inca	DV	---	92,37
Inca 2	DV	---	Vorb.
Inferno		Vorb.	Vorb.
Jack the Ripper		Vorb.	Vorb.
John Madden Football 2	DV	---	65,97
Jonathan	DV	79,17	79,17
Jurassic Park	DV	Vorb.	Vorb.
KGB	DV	59,37	72,52
Kaiser	DV	92,37	92,37
Kings of Adventure	DV	65,97	79,17
Kings Quest 6	DV	---	79,17
Lands of Lore	DV	Vorb.	79,17
Legacy	DA	Vorb.	86,71
Leisure S. Larry 6	DV	---	79,17
Larry 6	DV	---	Vorb.
Legend of Kyrandia	DV	65,97	79,17
Lemmings	DA	52,77	65,97
Lionheart	DA	52,77	---
Links 386 Pro	DA	---	92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97	65,97
Lost in Time	DV	---	---
Lothar Mathias	DV	Vorb.	Vorb.
Might and Magic 6	DV	---	85,77
Monkey Island 2	DV	79,17	79,17
Mortal Combat	DV	Vorb	Vorb
Patriot	DA	---	79,17
PGA Golf Plus	DA	89,37	65,97

Programm		Amiga	IBM/PC
Perfect General	DA	72,52	72,52
Perfect General Data	DA	48,17	46,17
Prophecy of the 8.	DA	Vorb	79,17
Prince of Persia 2	DA	---	65,97
Pinball Dreams	DA	48,17	59,37
Pinball Fantasies	DA	52,77	---
Pinball Illusions	DA	Vorb	---
Plantes Gold	DV	---	79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17	92,37
Populous 2	DV	59,37	72,52
Quest for Glory 3	DV	---	79,17
Ragnarok	DA	Vorb	85,77
Redford Tycoon Deluxe	DA	---	85,77
Ringworld	DV	---	79,17
Sensible Soccer 92/93	DV	46,17	52,77
Shadow of the Comet	DV	---	85,77
Sim City/Populous	DA	52,77	72,52
Sim Earth	DV	79,17	79,17
Stunt Island	DV	---	99,37
Street Fighter II	DA	59,37	59,37
Strike Commander Sp	DA	---	32,97
Syndicate	DA	59,37	79,17
The Legacy	DA	---	85,77
The Lost Vikings	DA	59,37	79,17
The Siege		---	65,97
Tornado	DA	Vorb	72,52
Turrican	DA	19,77	---
Turrican 2	DA	13,17	Vorb
Turrican 3	DA	46,17	---
Transarcia	DV	59,37	72,52
Ultima 7	DV	---	85,77
Ultima 7 Teil 2	DA	---	72,52
Ultima Underworld 2	DA	---	72,52
Vells of the Darkness	DV	---	72,52
Vikings-Fields of Conq.		46,17	85,77
Wax Works	DV	65,97	79,17
Walker	DA	59,37	---
Warlords 2		---	79,17
Whale's Voyage	DV	59,37	72,52
Wizardry 7	DV	---	92,37
Wing Commander	DV	79,17	---
Wing Commander 2	DV	---	79,17
Woody's World	DA	46,17	---
X-Wing	DA	---	85,77

CD-ROM		Preis:
7th Guest	DA	143,96
Air Warrior	DA	95,96
Animas		103,96
Battle Chess		79,96
Blue Force		103,96
Carmen World Deluxe	MA	143,96
Chess Maniac		95,96
Curse of Enchantis		79,96
Der Patrizier	DV	103,96
Dune	MV	103,96
Eye of the Beholder 3		87,96
F117A/F15 2+OP DES ST		103,96
Gunship 2000+SCEN D.		95,96
Inca	DV	127,96
Indiana Jones 4		103,96
Jutland		143,96
Kings Quest 5	DA	95,96
Kings Quest 6		103,96
Legend of Kyrandia	DV	96,96
Lord of the Rings		119,20
Maniac Mansion 2		103,96
Monkey Island		103,96
Napoleonic	DA	79,96
Pacific Island		79,96
Sherlock Holmes 2		127,96
Sherlock Holmes 3		127,96
Shuttle	DV	103,96
Space Quest 4	DA	95,96
The Lost Treasures		79,96
The Lost Treasures 2		55,96
Ultima 1-6		143,96
Ultima Underworld 1&2		103,96
Wing C 2 Deluxe		127,96

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga!!

Was ist zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Name eines Spiels, den wir selber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht erhältlich.

Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil.

Einsendeschluß 31.12.1993

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Neuheiten:

Electro Body	DA	---	32,97
Fligh Simulator 5.0	EA	---	92,37
Heartlight	DA	---	32,97
Protector	DV	---	72,52
Seven Cities of Gold	EA	---	62,67
Sim Farm	EA	---	72,52
Wall Street Manager	DV	---	79,17
YoJoel	DA	52,77	59,38
Combat Air Patrol	DV	59,38	---
Soccer Kid	DA	59,37	---
Woody's World	DA	46,17	---
NHL Hockey	DA	---	79,17
Onyx	DV	Vorb.	Vorb.
Privateer	DA	---	65,77
Privateer Speech Acc. P	DA	---	36,27
Space Hulk	DA	62,67	---
Napoleonic	DA	59,37	65,97
F17 Challenge	EA	28,37	---
Nippon Sales Inc.	DV	52,77	65,97

Zubehör:

Leerdisketten 3,5" DD		8,95
Leerdisketten 3,5" HD formatiert		14,95
Leerdisketten 5,25" HD		9,95
Soundblaster 2.0 DV		160,95
Soundblaster ASP 16 DV		449,95
Adlib Gold		379,95
Joystick Competition Pro 5000		26,95
Joystick Competition Pro Star		35,95
Joystick Competition Pro Mini		35,95
Joystick Competition Pro PC		43,95
Mausmatte		4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware		89,90
Diskettenbox 40 Stück		9,95
Diskettenbox 80 Stück		14,95

Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz		24,95
SEGA Rückpack		71,95
SONIC 2 Uhr		44,95

Lösungsbücher:

Bard's Tale 3	DV	22,50
Curse of Enchantis	DV	24,30
Dungeon Master	DV	22,50
Elvira 2	DV	13,50
Eye of the Beholder 3	DV	24,30
Freddy Pharkas	DV	13,50
Indiana Jones 4	DV	13,50
Might+Magic 5	DV	24,30
Ultima 7	DV	22,50



Android

# "Bring Android to life!"

## Installationsanleitung

Legen Sie die Coverdisk in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie am DOS-Prompt (C:) die folgenden Anweisungen ein:

MD ANDROID

CD ANDROID

COPY A:\\*. \* oder COPY B:\\*. \*

ANDROID

Die Demo entpackt sich nun selbst.

Den Epic Pinball-Table starten Sie mit dem Befehl PINBALL.

## Die Regeln für ANDROID

Während des Spiels genügen Ihnen drei Tasten zur Bedienung von ANDROID. Mit der linken SHIFT-Taste steuern Sie den linken Flipper, mit der rechten SHIFT-Taste den rechten Flipper und mit der SPACE-Taste betätigen Sie den Kugleinwurf. Wenn sich die Kugel erst einmal im Spiel befindet, dient die SPACE-Taste dazu, den Tisch anzustoßen.

Wie jeder Flippertisch aus der Spielhalle, hat auch der ANDROID ein Thema: Sie müssen einen Androiden zum Leben erwecken. Zunächst gilt es, alle Körperteile des Androiden zusammenzusetzen und zu aktivieren, danach sollen alle seine Funktionen durchgetestet werden.

### 1 - Die Rollover Lanes

Wenn die Kugel durch denjenigen der vier Zwischenräume rollt, der zu Anfang des Spiels blinkt, winken Ihnen zwei Millionen Punkte. Während des Spiels können Sie den Bonus vervielfachen (x2, x3, x4 oder x5), wenn Sie mehrmals alle vier Leuchten aktivieren.

### 2 - Rechte Rampe (Computer Link Ramp)

Mit dem ersten Schuß über die Rampe schließen Sie den Computer an den Androiden an ("Link Android to Computer"), was gleichzeitig die linke Rampe aktiviert.

### 3 - Linke Rampe (Computer Ramp)

Die linke Rampe ist der Schlüssel dazu, Ihren Androiden zum Leben zu erwecken. Um diese Rampe überhaupt zu aktivieren, muß die Kugel zunächst über die rechte Rampe rollen. Wenn die linke Rampe aktiviert ist (rotes Licht), können Sie beginnen, die verschiedenen Programme im Androiden zu installieren. Wenn Sie die Kugel über diese Rampe schießen, wird Ihnen am oberen



Bildschirmrand eine Aufgabe eingeblendet. Erfüllen Sie diese Aufgabe, so wird das jeweilige Programm im Androiden installiert. Wenn alle Programme installiert sind, wird der Android erweckt und Sie werden mit dem "Super Jackpot" belohnt.

### 4 - Die rechte Kugelfalle (Sink Hole)

Versenken Sie die Kugel einmal hier, so werden die physikalischen Systeme des Androiden aktiviert. Nach dem Aktivieren der Systeme müssen die Drop Targets abgeräumt und die Kugel in der linken Kugelfalle versenkt werden, um die einzelnen Systeme einzeln zu durchlaufen.

### 5 - Die linke Kugelfalle (Test Hole)

Um jedes physikalische System zu testen, muß die Kugel hier versenkt werden. Wenn Sie Arme und Beine ("Arms" und "Legs") installiert und aktiviert haben, winkt Ihnen das "Dual Ball Play"

### 6 - Die Drop Targets

### 7 - Die mittlere Rampe

### 8 - Die mittlere Kugelfalle

Jeder Schuß in die mittlere Kugelfalle wird mit 100.000 Bonuspunkten belohnt.



# DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

- 1 (17) Privateer**  
Origin/2. Monat
- 2 (13) Flight Simulator 5.0**  
Microsoft/2. Monat
- 3 (1) Maniac Mansion 2**  
LucasArts/4. Monat
- 4 (-) Elite II - Frontier**  
Gameloft/1. Monat
- 5 (2) Syndicate**  
Electronic Arts/5. Monat
- 6 (3) X-Wing**  
LucasArts/9. Monat
- 7 (7) Pinball Dreams**  
21st Century/4. Monat
- 8 (11) Lands of Lore**  
Virgin/3. Monat
- 9 (9) Prince of Persia**  
Broderbund/4. Monat
- 10 (6) The Lost Vikings**  
MicroProse/3. Monat

## CD-ROM

- 1 (1) The 7th Guest** Virgin Games/7. Monat
- 2 (2) Maniac Mansion 2** LucasArts/4. Monat
- 3 (3) Der Patrizier** Ascar/7. Monat
- 4 (5) Dune** Virgin Games/4. Monat
- 5 (9) Wing Commander** Origin/7. Monat
- 6 (6) Monkey Island** LucasArts/7. Monat
- 7 (4) King's Quest 6** Sierra/4. Monat
- 8 (7) Sherlock Holmes 2** Mindscape/7. Monat
- 9 (10) SWOTL** LucasArts/7. Monat
- 10 (10) Battle Chess** Interplay/7. Monat

## Inserentenverzeichnis

Bischoff & Partner .....	61	Multimedia Soft .....	69
Bomico .....	2, 3, 28, 29, 37	Mystic Games .....	47
Bünzli .....	47	Okay Soft .....	13
Coktel Vision .....	37	On-Line .....	117-122
Computec Verlag .....	71, 93, 105, 107, 109	PAS .....	57
Dongleware .....	35	Pfister Spieleversand .....	67
Dudek .....	23	Psygnosis .....	53
Dynamics Marketing .....	23	Quicksoft .....	63
EHBA-Soft .....	61	Royal Soft Berlin .....	77
Electronic Arts .....	24, 25, 125	Rushware .....	15
Empire .....	43	Reis Elektronik .....	85
FDS .....	35	SOFT & SOUND .....	41
Game Tec .....	15	Softwarevertrieb Füllbeck .....	45
Graf Software .....	47	Software Discount Mann .....	49
Groß Electronic .....	75	Sunflowers .....	2, 3, 28, 29
Happy Soft .....	51	Teschke .....	57
Henkel & Triebner .....	45	Topshare .....	27
Intel .....	20, 21	Transtec GmbH .....	126
Intersoft .....	55	Traumwelt .....	17
Joysoft .....	31	Turtle Soft .....	59
Mad Data .....	91	Wallnewitz Software .....	61
Media Point .....	9		
Micro Magic .....	11	Der gesamten Auflage liegt	
MicroProse .....	73	ein Prospekt der Firma EMP	
Mirox .....	19	bei.	

## Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

### Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/94

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschieken an:

**COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG**  
- Reklamation PC Games -  
**90327 Nürnberg**

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname .....

Straße, Hausnummer .....

PLZ, Wohnort .....

Fehlerbeschreibung .....

.....

.....

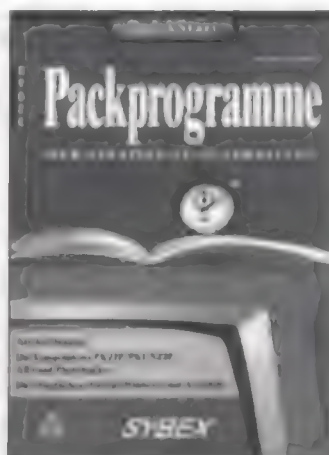




## Das Adventure Buch II

Wie oft haben Sie sich schon nächtelang an einem Adventure-Rätsel festgebissen und kamen einfach nicht mehr weiter? Dieses frustrierende Erlebnis wird wohl jeden Hobby-Spieler schon einmal ereilt haben. Kein Wunder, werden die Spiele doch immer komplexer und umfangreicher. Aus diesem Grund hat Spieleguru Carsten Borgmeier jetzt das ultimative Nachschlagewerk für alle Computer-Abenteurer zusammengestellt. Sein neuestes Buch enthält Komplettlösungen für 20 der aktuellsten und kniffligsten Adventures. Darunter sind Top Highlights wie Alone in the Dark, Day of the Tentacle und Goblins 2. Anschaulich geschrieben, mit vielen Screenshots illustriert, kann leicht der jeweilige Lösungsweg nachvollzogen werden. Nicht enthalten sind übrigens die Spiele der Firma Sierra Online, denn für die wurden eigens zwei Sonderbände erstellt, die ebenfalls im Sybex Verlag erschienen sind.

**Borgmeier, Carsten**  
Das Adventure Buch II  
Sybex  
350 Seiten  
DM 39,80  
ISBN 3 2155-0084-2



## Packprogramme

Früher oder später muß jeder PC-Anwender einmal Dateien von der überstrapazierten Festplatte auslagern. Damit solche Säuberungsaktionen nicht als Massen-Disketten-Grab enden, bedient man sich immer häufiger der weit verbreiteten Packprogramme. Michael Althövel erklärt in diesem Buch die Bedienung und die wichtigsten Parameter der Standard-DOS-Packer LHA, PKZIP/PKUNZIP und ARJ. Zusätzlich wird auch der Umgang mit dem Windows-Packer WinZip anschaulich erklärt. Auf der beigefügten Diskette befinden sich die aktuellsten Shareware-Versionen der beschriebenen Programme. Für speicherintensive Photodateien wird der PhotoStacker empfohlen. Hierbei handelt es sich zwar um kein Shareware-Programm, trotzdem ist auf der Diskette eine eingeschränkte Version dieses JPEG-Packers enthalten.

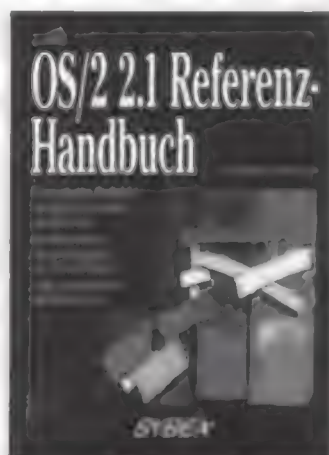
**Altenhövel, Michael**  
Packprogramme  
Sybex  
160 Seiten  
DM 24,80  
ISBN 3-8155-5638-4



## PC-Grundwissen

Für Neulinge ist es heutzutage sehr schwer, sich in die Materie PC einzuarbeiten. Alfred Roßkamp umschreibt kurz und prägnant die vielen Fachwörter, die den Alltags-Usern wie selbstverständlich über die Lippen gehen. Dabei gliedert sich das Buch in mehrere Teile. Zunächst wird allgemeines Wissen über den PC und seine Komponenten vermittelt. Die weiteren Kapitel beschäftigen sich mit dem Betriebssystem und den Benutzeroberflächen. Abschließend bekommt der PC-Einsteiger Einblicke in repräsentative Windows-Programme wie Excel, Works für Windows und Word für Windows. Der Autor war bestrebt, seine Erklärungen stets auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dadurch konnte zeit- und nervenaufreibender Ballast vermieden werden. Trotzdem enthält PC-Grundwissen alles, was Sie für die tägliche Arbeit mit Ihrem PC benötigen.

**Roßkamp, Alfred**  
PC-Grundwissen  
dtv  
320 Seiten  
DM 19,80  
ISBN 3-4235-0118-9

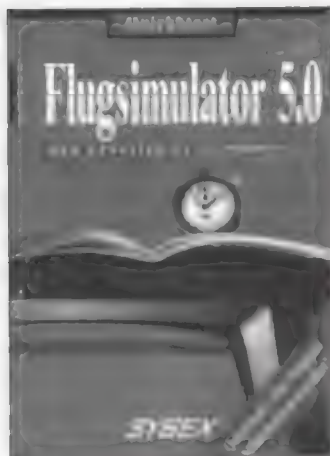


## OS/2 2.1 Referenzhandbuch

Das Ende für das veraltete DOS-System scheint gekommen: Immer mehr Firmen und Programmierer schwören auf den Einsatz des 32 Bit-Betriebssystems OS/2. Anfangs mit vielen Schwächen behaftet, läßt die Version 2.1 eigentlich keinerlei Wünsche mehr offen. Selbst große Entertainment-Softwareschmieden, wie beispielsweise MicroProse, setzen neuerdings auf das Betriebssystem der nächsten Generation und bieten ihre Produkte auch für diesen Standard an. Für alle Umsteiger bietet das OS/2 Referenzhandbuch schnelle Hilfe bei Problemen. Behandelt wird der Umgang mit der Benutzeroberfläche, außerdem wird beschrieben, wie man das System optimal auf dem Rechner installiert und konfiguriert. Zusätzlich beinhaltet das Buch auch noch die offiziellen Syntaxdiagramme der OS/2 Befehlsreferenz.

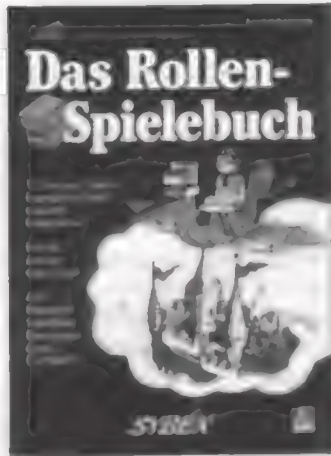
**Babel, Jochum**  
OS/2 2.1 Referenzhandbuch  
Sybex  
385 Seiten  
DM 49,-  
ISBN 3-8155-7044-1





# Flugsimulation 5.0

Wie Sie schon unserem Testbericht in der letzten Ausgabe entnehmen konnten, geht beim Flugsimulator 5.0 nichts besonders schnell vonstatten. Weder die Grafik noch der Einstieg in das komplexe Programm kann als flüssig bezeichnet werden. Wenigstens für letzteren Punkt gibt es Abhilfe: Sybex hat im Rahmen seiner QuickStart-Reihe einen Platz für Microsofts neuen Flugsim reserviert. In 20 Schritten werden Ihnen die Grundlagen des Programms erklärt. Angefangen bei der Installation bis hin zu einem komplett geplanten Flug über die Alpen wurde nichts bei dem Schnelleinsteiger-Buch vergessen. Für die Luftakrobaten, die trotz der vielen Schwachpunkte des Flugsimulators 5.0 nicht mehr ohne "Photo-Realistic"-Grafiken abheben möchten, ist dieses Buch eine sinnvolle Anschaffung.



# Das Rollenspiele Buch

Rollenspiele gewannen in den letzten Jahren immer mehr an Stellenwert. Man wird kaum einen PC-Besitzer finden, der sich noch nicht mit einem Spiel dieses Genres auseinandergesetzt hat. Doch da der Schwierigkeitsgrad dabei sehr hoch angesetzt ist, bereiten die Gegner dem Rollenspieler schon mal rasch ein unerwartetes Ende. Ab jetzt gibt es aber keinen Grund mehr, warum Sie weiterhin in Verliesen verrotten oder gegen die zahlreichen Fantasy-Monster den kürzeren ziehen sollten. Denn Carsten Borgmeiers Rollenspiele Buch hilft Ihnen, Licht in die geheimnisvollen Welten zu bringen. Komplett mit Karten und Handlungsanweisungen werden 13 Rollenspiel-Hammer gelöst. Doch damit nicht genug. Als weiterer Bonus liegt dem Buch auch eine Diskette mit spielbaren Levels von Ishar 2 bei.

**Dille, Raudszus**  
**Flugsimulator 5.0**  
**Sybox**  
**157 Seiten**  
**DM 19,80**  
**ISBN**  
**3-88745-262-3**

**Borgmeier, Carsten**  
**Das Rollenspiele**  
**Buch**  
**Sybex**  
**279 Seiten**  
**DM 39,80**  
**ISBN 3-8155-6507-3**

**THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND**  
TEL: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

## ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3.5" Arriva		PC 3.5" Arriva		PC 3.5" Arriva			
Amor - The Dark	64.0	Dark	79.0	64.0	Invert Runway 141	78.0	64.0	
Anderson		78.0	64.0		Transducer	78.0	64.0	
Archer - High		64.0			Unconformity	78.0	64.0	
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 2	64.0	14.0	Shoreline	78.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 3	79.0	64.0	Setback the Sunset	78.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 4	79.0	64.0	Open Bath	64.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 5	79.0	64.0	Open Bath 1	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 6	79.0	64.0	Open Bath 2	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 7	79.0	64.0	Open Bath 3	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 8	79.0	64.0	Open Bath 4	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 9	79.0	64.0	Open Bath 5	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 10	79.0	64.0	Open Bath 6	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 11	79.0	64.0	Open Bath 7	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 12	79.0	64.0	Open Bath 8	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 13	79.0	64.0	Open Bath 9	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 14	79.0	64.0	Open Bath 10	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 15	79.0	64.0	Open Bath 11	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 16	79.0	64.0	Open Bath 12	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 17	79.0	64.0	Open Bath 13	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 18	79.0	64.0	Open Bath 14	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 19	79.0	64.0	Open Bath 15	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 20	79.0	64.0	Open Bath 16	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 21	79.0	64.0	Open Bath 17	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 22	79.0	64.0	Open Bath 18	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 23	79.0	64.0	Open Bath 19	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 24	79.0	64.0	Open Bath 20	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 25	79.0	64.0	Open Bath 21	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 26	79.0	64.0	Open Bath 22	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 27	79.0	64.0	Open Bath 23	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 28	79.0	64.0	Open Bath 24	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 29	79.0	64.0	Open Bath 25	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 30	79.0	64.0	Open Bath 26	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 31	79.0	64.0	Open Bath 27	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 32	79.0	64.0	Open Bath 28	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 33	79.0	64.0	Open Bath 29	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 34	79.0	64.0	Open Bath 30	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 35	79.0	64.0	Open Bath 31	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 36	79.0	64.0	Open Bath 32	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 37	79.0	64.0	Open Bath 33	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 38	79.0	64.0	Open Bath 34	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 39	79.0	64.0	Open Bath 35	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 40	79.0	64.0	Open Bath 36	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 41	79.0	64.0	Open Bath 37	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 42	79.0	64.0	Open Bath 38	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 43	79.0	64.0	Open Bath 39	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 44	79.0	64.0	Open Bath 40	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 45	79.0	64.0	Open Bath 41	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 46	79.0	64.0	Open Bath 42	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 47	79.0	64.0	Open Bath 43	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 48	79.0	64.0	Open Bath 44	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 49	79.0	64.0	Open Bath 45	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 50	79.0	64.0	Open Bath 46	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 51	79.0	64.0	Open Bath 47	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 52	79.0	64.0	Open Bath 48	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 53	79.0	64.0	Open Bath 49	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 54	79.0	64.0	Open Bath 50	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 55	79.0	64.0	Open Bath 51	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 56	79.0	64.0	Open Bath 52	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 57	79.0	64.0	Open Bath 53	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 58	79.0	64.0	Open Bath 54	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 59	79.0	64.0	Open Bath 55	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 60	79.0	64.0	Open Bath 56	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 61	79.0	64.0	Open Bath 57	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 62	79.0	64.0	Open Bath 58	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 63	79.0	64.0	Open Bath 59	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 64	79.0	64.0	Open Bath 60	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 65	79.0	64.0	Open Bath 61	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 66	79.0	64.0	Open Bath 62	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 67	79.0	64.0	Open Bath 63	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 68	79.0	64.0	Open Bath 64	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 69	79.0	64.0	Open Bath 65	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 70	79.0	64.0	Open Bath 66	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 71	79.0	64.0	Open Bath 67	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 72	79.0	64.0	Open Bath 68	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 73	79.0	64.0	Open Bath 69	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 74	79.0	64.0	Open Bath 70	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 75	79.0	64.0	Open Bath 71	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 76	79.0	64.0	Open Bath 72	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 77	79.0	64.0	Open Bath 73	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 78	79.0	64.0	Open Bath 74	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 79	79.0	64.0	Open Bath 75	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 80	79.0	64.0	Open Bath 76	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 81	79.0	64.0	Open Bath 77	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 82	79.0	64.0	Open Bath 78	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 83	79.0	64.0	Open Bath 79	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 84	79.0	64.0	Open Bath 80	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 85	79.0	64.0	Open Bath 81	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 86	79.0	64.0	Open Bath 82	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 87	79.0	64.0	Open Bath 83	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 88	79.0	64.0	Open Bath 84	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 89	79.0	64.0	Open Bath 85	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 90	79.0	64.0	Open Bath 86	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 91	79.0	64.0	Open Bath 87	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 92	79.0	64.0	Open Bath 88	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 93	79.0	64.0	Open Bath 89	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 94	79.0	64.0	Open Bath 90	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 95	79.0	64.0	Open Bath 91	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 96	79.0	64.0	Open Bath 92	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 97	79.0	64.0	Open Bath 93	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 98	79.0	64.0	Open Bath 94	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 99	79.0	64.0	Open Bath 95	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 100	79.0	64.0	Open Bath 96	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 101	79.0	64.0	Open Bath 97	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 102	79.0	64.0	Open Bath 98	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 103	79.0	64.0	Open Bath 99	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 104	79.0	64.0	Open Bath 100	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 105	79.0	64.0	Open Bath 101	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 106	79.0	64.0	Open Bath 102	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 107	79.0	64.0	Open Bath 103	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 108	79.0	64.0	Open Bath 104	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 109	79.0	64.0	Open Bath 105	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 110	79.0	64.0	Open Bath 106	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 111	79.0	64.0	Open Bath 107	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 112	79.0	64.0	Open Bath 108	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 113	79.0	64.0	Open Bath 109	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 114	79.0	64.0	Open Bath 110	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 115	79.0	64.0	Open Bath 111	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 116	79.0	64.0	Open Bath 112	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 117	79.0	64.0	Open Bath 113	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 118	79.0	64.0	Open Bath 114	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 119	79.0	64.0	Open Bath 115	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 120	79.0	64.0	Open Bath 116	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 121	79.0	64.0	Open Bath 117	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 122	79.0	64.0	Open Bath 118	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 123	79.0	64.0	Open Bath 119	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 124	79.0	64.0	Open Bath 120	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 125	79.0	64.0	Open Bath 121	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 126	79.0	64.0	Open Bath 122	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 127	79.0	64.0	Open Bath 123	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 128	79.0	64.0	Open Bath 124	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 129	79.0	64.0	Open Bath 125	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 130	79.0	64.0	Open Bath 126	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 131	79.0	64.0	Open Bath 127	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 132	79.0	64.0	Open Bath 128	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 133	79.0	64.0	Open Bath 129	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 134	79.0	64.0	Open Bath 130	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 135	79.0	64.0	Open Bath 131	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 136	79.0	64.0	Open Bath 132	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 137	79.0	64.0	Open Bath 133	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0	64.0	Archer 138	79.0	64.0	Open Bath 134	79.0	64.0
Archer - The Under	78.0							

## ACTION/ARCADE

[illegible]

## SONSTIGES/ZUBEHÖR

Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Investment Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59																																									

## STRATEGIE/SIMULATION

[illegible][illegible]

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

[illegible]

<b>Interfaktive Beratung und Abklärung nach Absprache</b> 48 x 30 min 864 x 377,110 € + 377,110 €	<b>Lebensorientierung in Deutschland infodocs Companion</b> für Ausreisende 7 x 85 min 793,55 € + 81,72 € + 20,10 €
--	--

KAMPFPREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL



**Eigentlich hatte ich die Diskussion um die leidigen Raubkopien schon abgeschlossen, aber es kamen laufend neue Leserbriefe zu diesem Thema. Darum wird es auch diesmal wieder in diesen Seiten**

**hauptsächlich gehen. Denn so lange Briefe dazu ankommen, kann ich wohl von einem öffentlichen Interesse daran ausgehen. Ich werde mich hüten, ein Thema abzuwürgen, das unsere Leser interessiert.**

**Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß es sonst nichts gibt, was Euch bewegt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir auch dazu ein paar Zeilen zukommen laßt.**

**RR**



**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:**

**Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**

## ▼ VERLEIH

Lieber Rainer,

mit großem Interesse habe ich die Diskussion um Raubkopien und ihre Hintergründe verfolgt. Dank Deiner Auswahl an veröffentlichten Leserbeiträgen ergibt sich ein recht gutes und breit gefächertes Meinungsbild hierzu, zu dem ich, da ich Deine Auffassung teile, nichts weiter beitragen will. Trotzdem habe ich ein Problem, wenn Du in der Antwort zum Brief von Herrn Wondzinski in der Ausgabe 11/93 das Verleihen von Spielen als "gute Möglichkeit" ansiehst, Spiele (legal) zu testen.

Ich bin zwar kein gelernter Jurist, kann mir aber vorstellen, daß die entgeltliche Nutzungsüberlassung von urheberrechtlich geschützter Software auch mit der Verpflichtung durch den Verleiher, ein ggf. auf Festplatte installiertes Spiel bei Rückgabe der Originaldisketten zu löschen, nicht so ganz einwandfrei sein dürfte.

Schließlich werden von den meisten, mir bekannten Verleihern Sicherheitskopien zum Testen erstellt, wofür es einer in fast allen Fällen nicht vorliegenden Unterlizenzierung bedarf. Das Kopieren von Noten zur Herstellung von Gebrauchsexemplaren ist ja auch nicht zulässig.

Weiterhin erscheint mir die weitverbreitete Konstruktion über einen Verein, der an seine Mitglieder gegen ein gewisses Entgelt Vereinseigentum abgibt, nicht der Weisheit letzter Schluß zu sein. Was geschieht mit den armen Vereinsmitgliedern, wenn ein Softwarehersteller auf Schadensersatz klagt?

Daß sich die Softwarehersteller gegen das Verleihen ihrer Produkte sträuben, wundert nicht. Auch ich wäre fast der Versuchung erlegen, ein probenhalber gegen Entgelt ausgeliehenes Spiel einfach auf der Festplatte zu belassen und mir das Beiheft ebenfalls zu kopieren; ist ja schließlich wenigstens teilweise einfacher als einen Videofilm zu vervielfältigen. Die aufgeführten Punkte sind natürlich nicht vollständig.

Gleichwohl bedürfte dies alles zuerst einer eindeutigen rechtlichen Klärung, bevor Du, vielleicht unter dem Eindruck der etwas unglücklichen Situation, den Spielverleih, neben u.a. dem auch so schweren Konsumverzicht, als weiteres mögliches Gegenmittel zur herrschenden Raubkopiererei vorschlägst. Ob danach das Argument einschlägt, ein zufriedener Tester ist auch ein guter Käufer, möchte ich nicht beurteilen, da es hierzu noch keine diesbezüglichen Erhebungen gibt, um ein sicheres Urteil zu ermöglichen. Sich trotzdem zum tatsächlichen oder eingebildeten Erfolg von Spielverleihen in

dieser Hinsicht zu äußern, wäre, wie ich glaube, zielgerichtete Spekulation.

In jedem Fall ist ein Verleih profitabler als ein Verkauf: Spielt man nämlich einen normalen Fall einmal durch, so muß man für die Ausleihe eines Spiels rd. 10-15 DM zuzüglich einmaliger Aufnahme- und Bearbeitungsgebühr rd. 50 DM bezahlen. In der Regel erwirbt der Verleiher mit den Gebühren die zu verleihenden Spiele, so daß deren Einstandspreis weitgehend gedeckt ist. Jeder Verleih erhöht damit unmittelbar der Rohgewinn. Unterstellt, ein Einzelhändler erzielt pro verkauftem Spiel einen Rohgewinn von ca. 30 DM, ergibt sich, daß der Gewinn aus dem Verleih eines Spiels den Verkaufsgewinn nach drei Verleihvorgängen bereits übersteigt. Zu fragen wäre aber hier, ob einem Verleih die Situation der Einzelhändler unter diesem Aspekt gleichgültig sein kann und das Argument der Verkaufsförderung nur ein vorgeschütztes ist. Ich finde es zwar nicht schlecht, wenn Du in der Antwort an Herrn Müller (11/93) durch Deine Berechnungen eine Lanze für die Softwarehersteller brichst. Spätestens hier beißt sich Deine Befürwortung des Spielverleihs jedoch in den eigenen Schwanz, denn daß die Softwarehersteller den bei den Verleihern entgangenen Lizenzeeinnahmen und sonstigen Verkaufserlösen nachtrauern, steht für mich außer Frage.

Wegen der rechtlichen Unsicherheiten bin ich letztlich dem Verleih nicht beigetreten, sondern muß mich weiterhin auf Eure Tests und meine, durch verschiedene Reinfälle in den letzten Jahren geschulte Urteilskraft verlassen - und ab und zu auf die Rücknahmebereitschaft meines Händlers, wenn ich mich mal absolut vergriffen haben sollte.

Leider ist mein Leserbrief länger geworden als ich ursprünglich vorhatte, sinnwahrende Kürzungen hin oder her. Ich würde mich jedoch sehr freuen, wenn Du mir in dieser Sache antworten würdest, da



mich die Angelegenheit sehr interessiert.

Viele Grüße:  
Norbert Schneider

Da ich wenig Kenntnisse des gültigen Rechts habe, mache ich mir die Antwort auf Deinen Brief ganz leicht und überlasse sie einem Kompetenteren. Ich telefonierte mit Freiherr von Gravenreuth, der dafür zweifelsfrei der geeignetste Ansprechpartner ist und der mir auch bereitwillig Auskunft gab. Ich werde nun versuchen, dessen Ausführungen möglichst sinnwährend wiederzugeben. "Einleitend sollte man die Unterschiede zwischen Verleih und Vermietung klären. Ein Verleih geschieht unentgeltlich, während eine Vermietung auf Gewinn abzielt. In diesem Fall dürfte es sich also nicht um Verleih, sondern um Vermietungsgeschäfte handeln. Seit dem 24.06.93 hat sich das Urheberrecht geändert. Ein Vermieter braucht seither die Zustimmung des Rechteinhabers. Da die Softwareindustrie eine derartige Zustimmung verweigert, sind solche Geschäfte illegal. Eine ganze Reihe von "Verleihern" wurde schon abgemahnt und stellte dieses Gewerbe ein. Die Verweigerung erfolgte nicht aus heiterem Himmel, sondern auf Grund manchmal haarsträubender Geschäftspraktiken. Verschiedentlich wurden die Programme sogar gleich mit dem geeigneten Kopierprogramm vermietet. Es ist somit also nur eine Zeitfrage, bis auch die letzten Softwarevermieter vom Markt verschwinden werden. Die nunmehr geltende Regelung der Vermietung von Computerprogrammen stammt aus einer ersten EG-Richtlinie. Eine weitere EG-Richtlinie, die zum 01.07.1994 in Kraft tritt, bringt für die Vermietung von Videos und CDs die selbe Rechtsfolge. Bisher wurden den Vermietern von Konsolenspielen sehr selten Probleme gemacht, aber da auch hier Geräte auftauchen, die das Kopieren von Modulen auf Disketten ermöglichen und manche Mailboxen die fertigen Files anbieten, wird

auch in diesem Bereich eingeschritten werden.

Falls nun ein Händler den Kunden beim Kauf ein prinzipielles Rückgaberecht einräumt, wäre auch dies illegal, vor allem wenn hier noch sog. "Bearbeitungskosten oder ähnliches" in Rechnung gestellt werden. Falls sich nun ein Kunde "verkauft" hat und der Händler die Software aus Kulanzgründen umtauscht, wäre eigentlich nichts dagegen einzuwenden, dennoch bleibt auch diese Praxis fraglich. Das betreffende Objekt wäre mangelhaft, eventuell sogar mit Viren behaftet. Wird der Händler das Produkt auf Viren scannen und auf Funktionsfähigkeit überprüfen? In der Praxis wird das selten der Fall sein. Wird das Programm weiterverkauft, erwirbt der nächste Kunde ein gebrauchtes (mangelhaftes) Produkt." Ich denke, dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

## ▼ DER RECHTE PREIS

Hallo Rainer!

Ich lese gerade Eure neueste Ausgabe und bin gerade beim Post-Script angelangt. Ich bin total erschüttert...

1. Wie kann ein H.Müller mit 62 Jahren Lebenserfahrung sagen, Raubkopien seien das Beste, was den Programmierern passieren kann? Ich meine nur, der Mann muß doch so viel Verstand haben, um zu begreifen, daß man mit Raubkopien eine jahrelange Arbeit (Entwicklungszeit) zerstört. Das ist doch, um ein kleines Beispiel zu nennen, als baute man sich mühsam ein Haus und dann kommt der Nachbar und klagt sich die Ziegel von Dach. Oder liege ich da so falsch?

2. Zum Thema Software sei zu teuer...

Ich finde, wenn man sich ein Hobby wie den PC aussucht, sollte man zuerst mal sehen, ob man sich ein solches überhaupt leisten kann. Denn es bleibt ja nicht nur beim eigentlichen Rechner, dann möchte man noch einen Drucker usw. Aber wieder zum Thema. Meine Meinung dazu ist, "Alles

# MultiMedia Soft



Play a Game

Computerspiele

## MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

01258 DRESDEN	Pierstor, Ländchen 238 Tel. 03 51-2 23 02 01
NEU*NEU*NEU ab 4.12.1993	
09212 UMBACH-OBERFROHNA	Hohensteinstr. 56 Tel. 01 61-7 30 77 41
12627 BERLIN	Mark Twain Str. 7 Tel. 0 30-9 98 61 64
17034 NEUBRANDENBURG	Easy Line Reibbahnweg 20 Tel. 03 95-4 22 60 13
20257 HAMBURG	Neubweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
22041 HAMBURG	Wendemannstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
23730 NEUSTADT	Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 51 85
24939 FLENSBURG	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
44866 BOCHUM	Schönerbergstr. 34 Tel. 0 23 21-1 90 60
48151 MÜNSTER	Wasser Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
48080 OSNABRÜCK	Martinsstr. 30 Tel. 05 41-43 47 92
50737 KÖLN	Neußerstraße 628 LADEN + VERSAND Tel. 02 21-14 52 02
52084 AACHEN	Eusebius 3 Erika Löhrgraben Tel. 02 41-3 31 99
52349 DÜREN	Kölner Str. 51 BATTLETECHZENTRUM Tel. 0 24 21-18 93 68
54638 HAMM	Rittersstraße 22 Tel. 0 23 81-2 93 14
66117 SAARBRÜCKEN	Stengelstr. 8 Tel. 06 61-5 89 80 18
92421 SCHWANDORF	Klosterstr. 8
96599 BROTTRODE	Inselbergstr. 25
99084 ERFURT	Meinbergstr. 20 LADEN + VERSAND Tel. 03 61-66 97 42

Spielen-Testen-Kaufen

Absolute  
Traumpreise  
in allen  
MultiMedia Soft  
Geschäften!

## NEU\*NEU\*NEU Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland  
(per Modem oder Netzwerk)  
in gemütlicher Atmosphäre die  
neuesten Games spielen oder  
Computerzeitschriften lesen.  
Einführung in Rollenspiele,  
viele Brettspiele vorrätig.  
(Adressen demnächst in dieser Anzeige)

## NEU\*NEU\*NEU Spielebibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem  
MultiMedia Soft Laden vor Ort.

Mitgliedschaft in ganz Deutschland  
auch per POST möglich.  
INFO schriftlich anfordern, von:  
**MultiMedia Soft**  
52382 NIEDERZIER  
Kolpingweg 5a  
KENNWORT "Bibliothek"



## INFO ☎ INFO ☎ INFO Geschäfts- und Franchise - PARTNER

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und /oder Online-Cafe!

Fordern Sie schriftlich Ihr  
persönliches Infoschreiben an  
**MultiMedia Soft**  
52382 NIEDERZIER  
Kolpingweg 5a  
KENNWORT "Franchise"



hat seinen Preis" und dieses Hobby hat eben einen sehr hohen. Ich als Schüler zum Beispiel gehe regelmäßig "jobben", um mir mein Hobby zu finanzieren, und wenn das ein Schüler schafft, dann erst recht ein H.M. und auch ein Otto Normalspinn... ähh... -spieler.

3. Thema Raubkopien als Testobjekt:  
Wenn man einen Softwarekauf von einer Raubkopie (... wenn mir die Kopie gefallen hat, kaufe ich es mir vielleicht...) abhängig macht, frage ich mich, warum es Computerspielezeitschriften mit Previews, Reviews, ausführlichen Tests und Demo-Versionen von Spielen gibt?  
Bitte um Antwort...

In diesem Sinne, macht weiter so: Sebastian D.

1. Auch ich vermochte dieser Logik nicht so ganz zu folgen. Aber auch Dein Beispiel "hinkt" etwas. Das Problem bei Raubkopien liegt wesentlich tiefer. Bei einem Diebstahl nimmt man jemandem etwas weg (materiell). Bei einer Raubkopie sieht es anders aus - da nutzt man "nur" etwas, worauf man kein Recht hat. Rechtlich geht das also mehr in Richtung "Betrug" (ich hoffe, Herr von Gravenreuth verzeiht mir diese stark vereinfachte Darstellung). Offensichtlich wird das oft als sog. "Kavaliersdelikt" angesehen.

2. Eigentlich kann ich Dir da nur zustimmen. Obwohl ich nicht der Meinung bin, daß Software zu teuer ist, wenn man den Aufwand betrachtet und sich überlegt, wie lange man (z.B. bei einem Spiel) Nutzen davon hat. Da ich mich ungern wiederhole, möchte ich diese Zahlen nicht schon wieder aufwärmen. Ich hoffe nur, daß der angesprochene Personenkreis sich als Hobby nicht plötzlich teure Sportwagen aussucht. Bei deren proklamiertem Recht auf die ungehinderte Ausübung ihres Hobbys (mit und ohne dem hierfür nötigen Geld) könnte das fatale Folgen haben.

3. Auch das "Testobjekt" ist nur eine (faule) Ausrede. Die Jungs haben doch nicht wirklich vor, Software zu kaufen.

## ▼ TASCHENGELD

Hallo PC-Games,  
Gleich zu Anfang ein dickes Lob für Eure spitzenmäßige Zeitschrift. Ich schreibe Euch, weil ich (13 Jahre alt) ein paar Worte zum Thema Raubkopien loswerden möchte.

1. Versetzt Euch mal in die Lage eines 13jährigen Kindes. Wo, zum Teufel, soll es rund 200 DM im Monat für mindestens zwei Spiele herbekommen? Arbeit ist für Kinder verboten! Und welche Eltern geben ihrem Kind schon so viel Geld im Monat? Außer natürlich die "etwas besser lebenden", aber wie viele sind das schon?

2. Warum gibt es denn Softwarehersteller en masse, wenn die Raubkopierer sooo viel Schaden anrichten? Zur Antwort des Briefes von Herwig Müller (11/93): Glaubt Ihr nicht auch, daß MicroProse Spiele à la Formula One Grand Prix bedeutend mehr als 40.000 mal auf der Welt verkauft? Ich persönlich glaube, es wird ein bißchen zuviel Wind um die ganze Sache gemacht.

Euer trotzdem treuer Leser:  
Andy

Ich kann davon ausgehen, daß Du einen PC hast und offensichtlich auch einen Drucker nutzt. Falls Du nun nicht an Vaters PC sitzt, sondern an Deinem eigenen, wird Deine ganze, schöne Argumentation doch sehr unglaubwürdig. Aber nehmen wir einmal das Beste von Dir an. Natürlich kannst Du Dir zwei Spiele à 100 Mark monatlich nicht kaufen - ich übrigens auch nicht. Hast Du Dir schon einmal überlegt, daß es auch Sonderangebote schon für 19,95 DM gibt - von PD- und Sharewarespielen ganz zu schweigen? Aber offensichtlich willst Du immer nur das Beste und Neueste. Wenn Du einmal einen Führerschein hast, wirst Du wahrscheinlich auch nur den neuesten Porsche fahren wollen - ein gebrauchter Golf wäre bestimmt nicht gut genug für Dich, oder? Ich hoffe, Du merkst, worauf ich hinaus will. Man kann eben seine Bedürf-

nisse nur im Rahmen seiner (finanziellen) Möglichkeiten befriedigen. Es ist mir schon klar, daß es eine schmerzhaft Erfahrung ist, wenn man lernen muß zu verzichten, aber so ist nun mal das Leben. Und je eher Du das lernst, desto leichter wirst Du Dir tun. Warum erzähle ich Dir das eigentlich? Das sollte eigentlich Dein Vater tun!

2. Daß ganze Heerscharen von Softwarehäusern pleite gehen, hast Du klugerweise nicht angeschnitten. Das würde auch nicht zu Deinen Argumenten passen. Natürlich verdienen die Großen der Branche ein Heidengeld, aber das wirft man Daimler Benz auch nicht vor und fängt nun an, Mercedes zu klauen. Der Verdienst von z.B. MicroProse ändert aber nichts daran, daß Du Programme nutzt, wozu Du eigentlich keine Berechtigung hast. Das ist kein "Wind machen", wenn die Firmen das nicht tolerieren, sondern ein Wahren derer Interessen. Und das kann man denen wirklich nicht vorhalten. Du würdest bestimmt noch viel lauter lamentieren, wenn andere von Deiner Arbeit profitieren würden, ohne Dich zu bezahlen.

## ▼ KID 'S FUN

Hallo Rainer!

1. Ich finde es an der Zeit, etwas für "Otto" zu tun, denn die Alten glauben, die Jugend vom Raubkopieren abhalten zu können. Ich selber kopiere sehr oft Spiele; von meinen 90 Spielen sind nur elf Originale. Das liegt ganz einfach am Preis! Denn wie Otto schon schrieb, sind die Spiele-Programme viel zu teuer für uns. Ich habe mir meinen PC in drei Jahren zusammengespart. Jetzt habe ich einfach keinen Bock mehr auf sparen! Ich bin jetzt 15 und bekomme 60 DM Taschengeld im Monat. Kann mir mal jemand sagen, wie ich mir davon so teure Spiele leisten soll? Bestimmt nicht! Ich kann mir ja gerade mal ein Spiel in zwei Monaten leisten. Meint Ihr, das reicht? Da hab ich ja im Jahr nur sechs neue Spie-

le!!! Ich glaube, bei Euch piept's. Nur weil Ihr Geld habt, habt Ihr noch lange keine Ahnung. 70% der Computerspieler sind nun mal Jugendliche. Durch die läuft das meiste Geld in die Kassen!!!

2. Ich finde es ziemlich öde, daß Ihr ab Ausgabe 7/93 die Buchbindung geändert habt. Vielleicht ist es ja billiger, ok, aber Eure Zeitschrift sieht jetzt so aus wie eine billige Konsolenzeitschrift. Ich fände es echt super, wenn Ihr wieder die Buchbindung einführen würdet. Wenn das nicht geht, könntet Ihr ja Poster, Sammelkarten oder ähnliches im Mitteilteil der PC Games einführen. Übrigens wäre es toll, wenn Ihr einen Kleinanzeigenteil einführen könntet. Sonst seid Ihr Spitze.

Bis dann: Dragon Force

1. Ich erspare mir lieber, dazu noch viele Worte zu verlieren. Lese Dir den vorhergegangenen Brief durch, das erspart es mir, die selben Argumente zweimal zu tippen. Natürlich haben wir nicht die große "Ahnung", nur weil wir (wie Du zu glauben scheinst) das Geld haben. Allerdings wundere ich mich, wie Du auf solche Zahlen wie "70% der Computerspieler" kommst. Hat man nur bis 16 den ultimativen Durchblick? Und warum "läuft das meiste Geld in die Kassen" wegen den Kids? Ich dachte, Du bekommst nur 60 DM monatlich und kopierst Deine Software. Sollen davon die Firmen leben? Ziemlich verwirrend das ganze....

2. Die Buchbindung war entsetzlich teuer. Auf Dauer hätten wir sie nur durch eine Preiserhöhung halten können - und das wollen wir doch alle nicht. Sammelteile, Poster, Gummibärchen und dergleichen wollen wir in der PC Games eigentlich nicht bringen, da das zu sehr an "billige Konsolenzeitschrift" - Zitat) erinnert. Wir sind der Meinung, dafür lieber ein ordentliches Magazin und eine brauchbare Cover-Disk zu bieten, wäre sinnvoller.





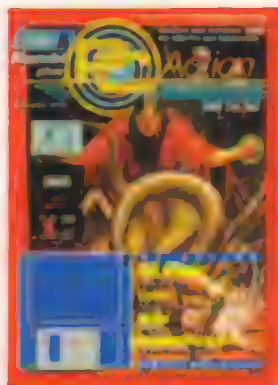
# Das sind ja gleich **3** Wünsche auf einmal...

PC ACTION und AMIGA FUN  
MAGIK DISK 64, GAME ON  
werden jetzt noch attraktiver!!

Ab Dezember werden aus  
Diskettenheften   
Hefte mit Disketten!!

## I. Das PC ACTION/ PC GAMES Kombi

PC Action + PC Games (nur Heft)  
= PC Action/ PC Games Kombi



DM **19,80**

ab 15. Dezember im  
Handel erhältlich!!

**NEU!**

## II. Das C64-PLAY TIME Kombi

Magic Disk 64 + Game On  
+ Play Time  
= C64 Play Time Kombi!



DM **12,-**

ab 15. Dezember im  
Handel erhältlich!!

**NEU!**

## III. Das AMIGA FUN/ AMIGA GAMES Kombi

Amiga Fun  
+ Amiga Games (nur Heft)  
= Amiga Fun/Amiga Games Kombi



DM **19,80**

ab 29. Dezember im  
Handel erhältlich!!

**NEU!**



GOAL!

# Und ewig lockt das Grün!

**Deutschlands Ehefrauen klatschen begeistert in die Hände: Die Bundesliga-Saison 93/94 nähert sich der Winterpause.**

Viele Ehemänner werden aber trotzdem nicht vom runden Leder ablassen können. Denn Goal! bringt die Stimmung der Fankurven zurück in die heimischen Wohnzimmer. Während es auf dem Spielkonsolen-Markt nur so von guten Fußballsimulationen wimmelt, sind brauchbare Varianten für den PC nur sehr spärlich gesät. Doch für alle Entnervten, die ohne den rauen Sport nicht mehr auskommen, geht jetzt ein Licht am Software-Himmel auf: Dino Dini's jüngste Kicker-Orgie wurde nun auch für MS-DOS-Systeme konvertiert.

Neben dem rasanten Actionpart besticht Goal! durch eine riesige Mannschaftsauswahl

## Head to Head

Gespielt wird entweder zu zweit oder gegen Kollege Intel. Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt es bei Goal! zwar nicht, dafür kann man im Vorabmenü die Qualität des eigenen Teams

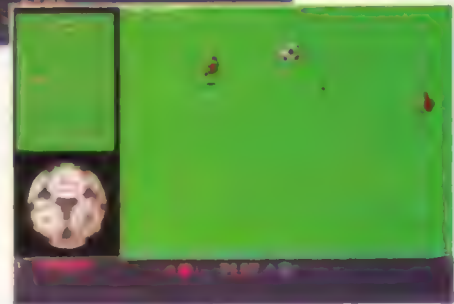
bestimmen. Während die Anfänger eher mühevoll über den Platz hecheln, rauschen die Profis wie göttliche Blitze über den Rasen. Doch auch das hat seine Nachteile. Denn als besonderes Feature bietet Dini in diesem Spiel erstmals eine "dynamische Ballkontrolle". Was im Klartext soviel bedeutet, als daß Ihr Wendekreis proportional zu Ihrer Laufgeschwindigkeit ist. Je nachdem, wie lange Sie den Joystick in die Laufrichtung halten (und wie es um die Kondition Ihres Spielers steht), läuft Ihr Schützling immer schneller.

Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, aus zwei verschiedenen Blickwinkeln auswählen zu können. Je nach Lust und Laune können Sie das Scrolling des Spiels verändern. Sie spielen also entweder von links



Goal! verfügt über zwei Darstellungen. Unten wurde gezoomt, oben nicht!

nach rechts oder von oben nach unten. Dazu kommen noch die einstellbaren Spielfeldgrößen



## Arcade

Lobenswert sind die vielen verschiedenen Optionen, die Ihnen Goal! bietet. Für Neulinge steht zunächst der Gang zum Training auf dem Plan. Hier üben Sie Pässe, Dribblings und Torschüsse oder beweisen sich als Elfmeterkiller. Danach können Sie entweder einzelne Spiele oder ganze Pokalrunden hinter sich bringen. Im Arcade-Spiel werden sogar Highscores vergeben. Dabei spielen Sie nach dem K.O.-System gegen die einzelnen Computergegner. Nach jedem Match bekommen Sie Punkte gutgeschrieben. Ein Unent-

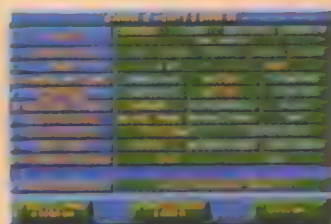
schieden reicht Ihnen dabei um in die nächste Runde vorzurücken. Haben Sie am Ende viele Mannschaften besiegt, können Sie sich in die Highscore-Liste eintragen. So hinterließ Goal! einen überaus guten Eindruck. Abschließend soll aber gesagt sein, daß wirklicher Spielspaß nur mit dem Einsatz eines digitalen Joysticks aufkommt. Das "Gerühre" mit den (sonst tollen) Analogsticks führt nur zu frühzeitiger Frustration, die bei diesem Spiel nicht aufkommen muß.

Thomas Brenner ■



## Das Optionsmenü

Alle wichtigen Spielfaktoren lassen sich vor dem Spiel einstellen. Sie können zwischen normalem, matschigem, nassem und hartem Untergrund wählen. Weitere Menüpunkte wie Wind, Computerstärke und Grafikmaßstab können ebenfalls frei bestimmt werden. Außerdem entscheidet Ihr persönlicher Geschmack, ob das Spielfeld horizontal oder vertikal scrollen soll.



## SPECS & TECHS

EISA	Testator
VGA	Mouse
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 or	SoundMaster
HD 2 MB	Roland
MEM550 KB	General MIDI

**BESONDERHEITEN**  
Digitaler Joystick empfohlen!

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 80,-

**HERSTELLER**  
Virgin Games

## RANKING

### Sportspiel



**Spieleranzahl** 1-2

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** keiner



W

I

N

T

E

R

# MICROPROSE

Zwei Super-MicroProse-  
Klassiker der Winter-  
kollektion von  
MicroProse im  
Doppel-Sparpack



KOLLEKTION

ACHTEN SIE AUF  
DIE DOPPELPACKS  
MIT DEM  
SPEZIALAUFKLEBER

NUR  
DM139.95  
GESCHENKT!

## KOLLEKTION

WELCHE ROLLE ÜBERNEHMEN SIE HEUTE?



Railway Challenge

# Starlight

**Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch: Das junge Softwarelabel Sunflowers bereichert den Markt mit einer Wirtschaftssimulation rund um das beliebte Thema "Eisenbahn". Kann diese MicroProse-Domäne gebrochen werden oder ist der Zug längst abgefahren?**

**R**ailway Challenge - das klingt so ähnlich wie Rail Road Tycoon, das ja bekanntlich als geliftete "Deluxe"-Version seine unangefochtene Spitzenposition erneut ein druckvoll unterstrich. Und tatsächlich: Dieses Programm geht sowohl von der Thematik als auch vom Spieldesign her eindeutig in die Richtung des Klassenprimus. Aber nichts ist so gut, daß es nicht noch besser werden könnte: Mit weniger Strategie und mehr Ökonomie sollen die Feierabend-Kapitalisten vor die Monitore gelockt werden.

## Das Kind im Manne

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Drei Manager

stellen sich einer außerordentlichen Herausforderung. Jeder Teilnehmer erhält ein Bündel Dollars (wahlweise 3, 4 oder 5 Millionen in kleinen Scheinen), bekommt einen Hauptbahnhof und soll nun möglichst schnell ein Schienensystem zum festgelegten Zielort anlegen. Der Clou an der Sache: Ihre beiden Mitstreiter werkeln gleichzeitig an ihren Gleisen. Hat einer der drei sein Werk vollbracht, haben die Konkurrenten lediglich acht Monate Zeit, um noch schnell die nötigsten Schienenstränge zu verlegen und die eigene Lok auf Vordermann zu bringen. Denn der krönende Abschluß der ganzen Schulterei wird ein Rennen gegen die Eisenbahnen Ihrer Computergegner sein. Und natürlich wird derje-

nige den Sieg davontragen, der das technisch ausgereifte und schnellste Geschloß sein eigen nennt!

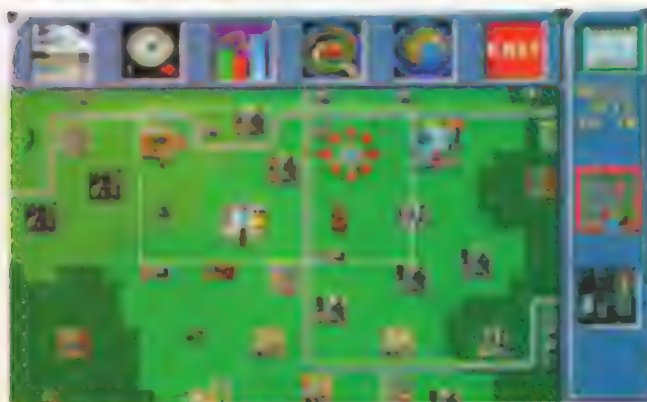
## Auf los geht's los

Den Grundstein für Ihren späteren Erfolg legen Sie bei der Gestaltung der Spielumgebung: Sie entscheiden sich zwischen den Lokomotiven Dixie, Steamy und Ellie, wählen eines von 15 Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und legen das Können Ihrer Widersacher sowie das Startkapital fest. Anschließend wird die Landkarte aus der Vogelperspektive dargestellt, die bereits mit Gebäuden und Straßen übersät ist. Zunächst kaufen Sie Gebäude und Anlagen wie Stahlfabriken, Wasserwerke, Raffinerien und Kiesgruben, je nach gewählter Ausgangssituation

(z. B. ein E-Werk für die Elektrolok). Für die Gleise benötigen Sie Holz und Schotter; diese Rohstoffe müssen per LKW an den Bestimmungsort geliefert werden. Erst wenn alle Voraussetzungen erfüllt sind, kann mit dem eigentlichen Bau begonnen werden.

## Das Licht am Ende des Tunnels

Der Sunflowers-Einstand ist zwar überaus komplex, läßt es aber an der nötigen Transparenz fehlen. Es erfordert bereits einigen Aufwand, um sich zwischen all den Optionen, Statistiken und Bilanzen zu rechtzufinden. Zu Beginn vergebend man viel Zeit mit dem probeweisen Anklicken von Symbolen und auch notorische "Handbuch-Muffel" werden unweigerlich auf die Dokumentation zurückgreifen müssen.



**Funktionelle Grafik hat Railway Challenge zu bieten. Mehr braucht eine realistische Wirtschaftssimulation auch nicht.**



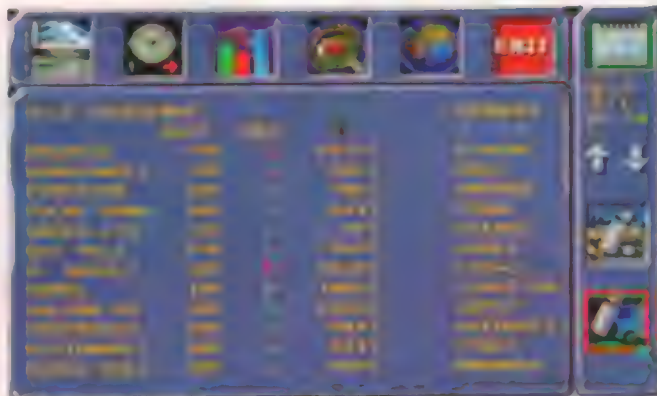
**Ausführliche Statistiken wie oben abgebildet dürfen auch nicht fehlen.**



# Express

Daher hält die optisch hervorragend aufgemachte Benutzeroberfläche nicht das, was sie auf den ersten Blick verspricht. Auch grafisch hält sich die Begeisterung in Grenzen; hier haben sich die Sunflowers-Künstler wahrlich kein Bein ausgerissen. Kleine Autos ruckeln "Sim City"-like durch die Gegend und die Kraftwerke dampfen vor sich hin. Selbst der Sound bietet außer einigen flotten Einlagen kaum Nennenswertes. Außerdem zehrt das Spiel ungewöhnlich stark an der Hardware - besonders die Festplatte wird trotz des Einsatzes von EMS-Speicher extrem strapaziert. Bleibt schließlich das Gameplay - und das hat es wirklich in sich: Freunde der klassischen Wirtschaftssimulation die über die verhältnismäßig lange Einarbeitungszeit hinwegsehen können, werden bei Railway Challenge gut aufgehoben sein.

Petra Maueröder ■



**Railway Challenge ist äußerst komplex und kann deshalb auch langfristig motivieren.**

## SPECS & TECS

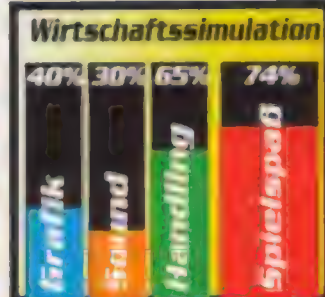
EGA	Testator
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
HMS or	Soundblaster
HD (1 MB)	Redund
MEM 200 KB	General Mod

**BESONDERHEITEN**  
386er und 2 MB RAM  
dringend empfohlen

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
Sunflowers

## RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopienschutz	normal

## The Locomotion

Daß am Schluß das ultimative Rennen zwischen einer Diesel-, Dampf- und Elektrolok stattfindet, kommt sicherlich nicht von ungefähr. Dieser "geniale" Geistesblitz wurde ganz frech vom Rollschuh-Musical "Starlight Express" aus der Feder des Erfolgskomponisten Andrew Lloyd-Webber abgekupfert. Die aufreißende Inszenierung um Rusty, Pearl und Greaseball wird mit einem enormen technischen Aufwand in Szene gesetzt. In Deutschland wird das rasante und stets aus gebuchte Stück ausschließlich in der eigens für diesen Zweck gebauten "Starlight-Halle" in Bochum gespielt.



**Groß Electronic**  
Hardware - Software - Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung  
nur an  
Händler!

Bitte Preisliste  
anfordern!

**Groß Electronic**  
Computerspiele - Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



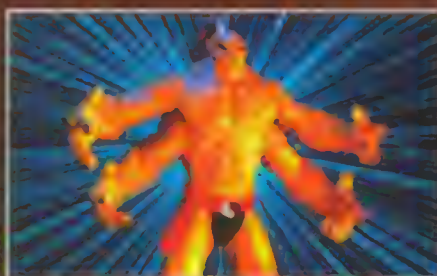
## REVIEW

Mortal Kombat

**Genug  
der halb-  
herzigen  
Umsetzungen!  
Nachdem in den  
letzten Jahren an Beat**

**'em Up-Spielen für den PC ausnahmslos Müll erschien, zeigt Virgin, daß  
es auch anders geht: Mortal Kombat ist das erste Beat 'em Up für IBM-  
kompatible, das diesen Namen wirklich verdient.**

# Tödliches Spiel





**D**er Tragweite dieser Spiele-Neuerscheinung muß man sich erst einmal bewußt werden: Bis jetzt konnte bei der Kaufentscheidung für ein Computersystem immer noch ein Argument angeführt werden: Für den PC gibt es keine guten Jump & Runs - und erst recht keine guten Beat 'em Up-Spiele. Wer solche Programme den guten Adventures, Rollenspielen und Simulationen für den PC vorzog, hatte keine andere Wahl. Ein Amiga oder eine Spielkonsole mußte her. Ab jetzt ist das Schnee von gestern, denn mit Virgins Mortal Kombat erscheint ein Actionspiel auf dem PC, das bereits in den diversen Konsolenversionen allen Konkurrenten - von Street Fighter II bis Fatal Fury - mühelos das Wasser reichen konnte.

## Auf Leben und Tod...

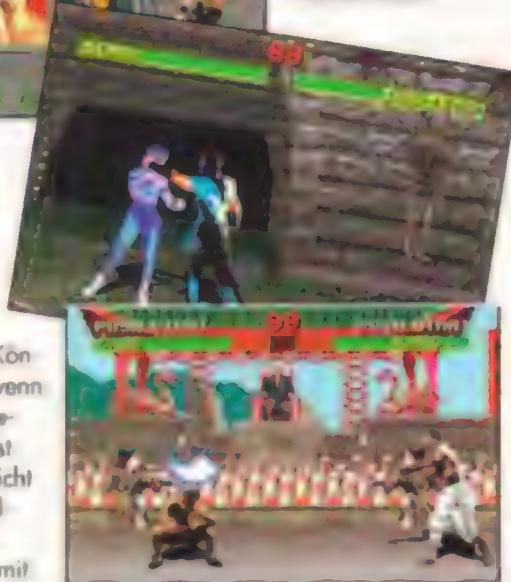
Im Ein-Spieler-Modus dreht sich die Hintergrundstory um ein traditionelles Shaolin Turnier. Der finstere Dämon

Shang Tsung veranstaltet das Vergleichsturnier alljährlich, um aus einer Gruppe erlesener Kämpfer aller Stilrichtungen den Besten zu ermitteln. Über Jahrhunderte hinweg war Goro der ungeschlagene Sieger der "Mortal Kombat". Goro, das ist ein vierarmiger Kämpfer, halb Mensch, halb Drache und von unvorstellbarer Kraft. Kaum einer dachte, daß die Serie von Goros Siegen jemals wieder abreißen würde, bis sich im Jahre 1993 sieben neue Helden aus aller Welt zu dem Turnier auf Shang Tsungs Insel festung einfanden, um Goro den Titel streitig zu machen. Das "Mortal Kombat"-Turnier verläuft nach einem streng vorgegebenen, überlieferten Schema. Zunächst müssen die Turnierteilnehmer sieben Einzelkämpfe überstehen. Im zweiten Teil der Ausscheidungen stehen dem Einzelspieler dann drei Kämpfe gegen gleich zwei seiner Rivalen bevor. Ist auch diese Hürde genommen, so wird



es erst richtig ernst. Der grausame Goro verlangt auch dem besttrainierten Fighter die Grenzen seines Könnens ab. Selbst wenn diese Aufgabe gemeistert wurde, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Im Finalkampf kommt es zum Showdown mit Shang Tsung. Als Dämon hat dieser die Fähigkeit, die Gestalt und die speziellen Kampftechniken aller beteiligten Athleten anzunehmen. Noch ein Stück unterhaltsamer

Jeder der sieben Fighter hat unterschiedliche Begabungen: Schnelligkeit und Stärke variieren.



ist der Zwei-Spieler-Modus: Auch hier kann sich jeder Spieler einen der sieben Charaktere auswählen und gegen einen Freund antreten. Dabei

## Die Kampftechniken



**Einfacher Sprung**



**Kniende Deckung**



**Stehende Deckung**



**Hoher Faustschlag**



**Niedriger Faustschlag**



**Einfacher Fußtritt**



**Hoher Fußtritt**



**Fußtritt vom Boden**



**Upper-Cut**



**Gedrehter Fußfeger**



**Gedrehter Fußtritt**



**Schulterwurf**



**Ellenbogen-schlag**



**Knietritt**



**Gesprungener Schlag**



**Gesprungener Fußtritt**



**Liu Kangs Special #1**



**Liu Kangs Special #2**





## Sonja Blade

Sonja ist Mitglied einer amerikanischen Spezial-Kampfeinheit. Sie und ihre Truppe waren auf die Fahrt von Kanos "Black Dragon"-Geheimbund angesetzt. Leider verlor Sonja kurz nach ihrer Ankunft auf der Insel alle ihre Kameraden beim Kampf mit Shang Tsungs Privatarmee. Im Mortal

Kombat-Turnier will sie sich dafür rächen.

## Goro

Seit 500 Jahren ist der Drachenmensch Goro ungeschlagen. Kann einer der sieben Herausforderer seine Glückssträhne unterbrechen?

## Kano

Kano ist ein schlitzohriger Dieb, Betrüger und Führer eines Geheimbundes. Seine "Black Dragon"-Triade wird gefürchtet wie keine andere Verbrecherguppe.

## Sub-Zero

Auch Sub-Zeros richtiger Name ist niemandem bekannt. Der Erzrivale des Ninjas Scorpion wird anhand seiner Kampfkleidung aber dem legendären chinesischen Lin Kuei-Clan zugeordnet.

## Jonny Cage

Der Schanling unter den sieben Kontrahenten ist vor allem durch seine Kampfsportfilme "Dragon Fist" und "Sudden Violence" bekannt. Jonny wurde von großen Meistern rund um den Erdball trainiert.

Von seiner Teilnahme am Mortal Kombat verspricht er sich einen gewaltigen Werbeeffekt.

## Raiden

Über Raiden wird gemunkelt, er habe von Shang Tsung eine persönliche Einladung für das Turnier bekommen. Der Name Raiden ist eigentlich bekannt als der Name eines Donnergottes. Stimmen die Gerüchte, daß er nur für das Turnier in die Gestalt eines Menschen geschlüpft sei?

## Liu Kang

Das ehemalige Mitglied der geheimen "White Lotus Society" will bei dem Turnier den Geist der Shaolin vertreten. Liu ist ein Mann mit festem Willen und einer gerechten Einstellung, der Shang Tsung für seine finsternen Absichten verachtet.

## Scorpion

Scorpion ist einer der beiden Ninjas, die an den Kämpfen teilnehmen. Seine Herkunft ist ebenso unbekannt wie der Grund für seinen Haß auf Sub-Zero.





Steuerung fortgesetzt: Alle Tastatur- und Joystick-Kommandos werden exakt und verzögerungsfrei in die zugehörige Kampftechnik umgesetzt. Allerdings ist keines der beiden Eingabegeräte die "goldene Lösung" für Spieler, die bereits die Möglichkeit hatten, Mortal Kombat in der Spielhalle zu testen. Die beiden Tasten eines normalen Joysticks reichen leider nicht aus, um alle möglichen Techniken ohne Umstände auszuführen. Hier ist Umgewöhnung angesagt, denn einige Schläge, die in der Super

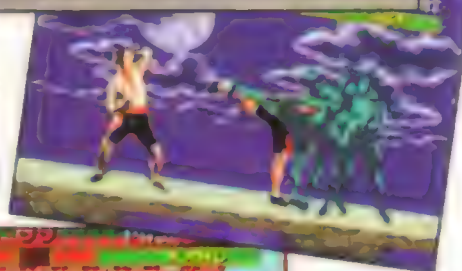
Nintendo-Version einem eigenen Button zugeordnet waren, werden jetzt mit Rechts/Links-Bewegungen des Joystick in Verbindung mit dem Feuerknopf erreicht. Bei der Tastatur sieht es für eingewöhnte Mortal Kombat-Spieler etwas besser aus, denn hier sind die Techniken auf fünf Aktionstasten und vier Richtungstasten verteilt. Wer dem Konsolen-Feeling aber am nächsten kommen möchte, sollte sich das Gravis Gamepad für PCs zulegen. Für die Langzeitmotivation von Mortal Kombat

**Liu Kang ist nicht unbedingt der Stärkste, aber seine Special-Moves sind leicht auszuführen.**



lohnt sich diese Ausgabe nämlich garantiert.

Thomas Borovskis ■



**Jonny Cages Schattentritt und sein Feuerball zeigen ihre Wirkung.**

## Statement

Als Virgin eine Umsetzung des Spielhallenküllers für den PC ankündigte, hätte ich alles erwartet, aber ganz bestimmt nicht das. In der festen Überzeugung, daß in absehbarer Zeit kein wirklich gutes Beat 'em Up für den PC erscheinen wird, legte ich mir, wie zehntausend andere, das Mortal Kombat-Modul für die Super Nintendo-Konsole zu. Die Investition hatte ich mir sparen können, denn mein PC kann's mindestens genauso gut. Zwischen der SNES-Version und der vorliegenden Umsetzung bestehen praktisch keine Unterschiede. Die digitalisierten Animationen sind ungemein flüssig, die Zahl der Schläge, Tritte und Spezialtechniken wurde ohne Abstriche übernommen und die Spielbarkeit sucht ihres gleichen. Über einen schnellen 386er oder 486er sollte man für Mortal Kombat allerdings schon verfügen. Wenn sich ein weiterer Hersteller durchringen kann und ein Jump & Run-Spiel von der Qualität eines der Super Mario-Spiele für den PC entwickelt, ist meine Spielkonsole endgültig überflüssig. Mortal Kombat ist der Action-Hit überhaupt!



## SPECS & TECHS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
FM or	Soundblaster
HD 7 MB	Roland
MEM 500 KB	General Mod

### BESONDERHEITEN

Unterstützt Gravis Gamepad

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
Virgin

## RANKING

### Actionspiel

90%	88%	92%	93%
Graphic	Sound	Handling	Spieldpad

**Spieleranzahl** 1-2

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** normal

Tel. 030/2322894

10243 Berlin

Kopernikusstraße 3

**Royal Soft**  
Der ganz andere Versand

Tel. 02241/342874

53757 St. Augustin

Großenbuschstr. 109

Amiga	PC
Aces over Europe	---
Die Sindler	94.95
Der Schatz im Silbersee	---
Hired Guns	74.95
Mad News	74.95
Mortal Kombat	59.95
Aufschwung Ost	74.95
Turrican 3	54.95
Zool 2	54.95
Ambermoon	94.95

Amiga	PC
Amnesia	69.95
Alien 3	54.95
Jurassic Park	69.95
Land of Lore (dit)	---
Starlord	---
T.E.X.	---
Silverball	---
Privateer	---
Seal Team	---
Lothar Matthäus	69.95

Wir schicken Euch die Spiele

**Versandkostenfrei!**

Lediglich 3,- DM Zahlkartengebühr kommen hinzu. Ausland nur gegen Vorkasse. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Händleranfragen erwünscht. Angebote nur Auszug.

**Fordert unseren Katalog an!**  
**Demnächst auch im BTX.**

**Löwenstark:** Bei uns könnt Ihr Löwen sammeln. Für jeden Kauf, bekommt Ihr 1, für jede Freundschaftswerbung 2 Löwen. Habt Ihr 8 gibt es ein Spiel nach Wahl gratis!!!



Sim Farm

# Resi, I hol' Di mit'm Traktor ab...

**Vorsicht! Wenn Sie bei diesem Spiel "die Sau rauslassen", wird der Traum vom biologisch-dynamischen Landbau schnell zum Alptraum.**

Bei Maxis wurde schon so ziemlich alles simuliert und manipuliert; vom Ameisenhügel bis zum Universum reicht die Palette der verfügbaren Experimentier-Programme. Diesmal zieht es die Briten auf's Land: Sie starten als mutiger Kleinbauer mit einem kleinen Gehoft auf weiter Flur sowie \$ 40000 und haben nun die Aufgabe, möglichst schnell zum Großakonom aufzusteigen. Bevor man mit dem Cursor seinen Besitz in handliche Äcker und Weiden aufteilt sollte man sich im klaren sein, welche Art von Landwirtschaft betrieben werden soll.

## Kraut und Rüben

Verzichten Sie auf die chemische Keule und nehmen dafür

die eine oder andere Schädlings-Invasion in Kauf? Oder kaufen Sie fässerweise Pflanzenschutzmittel und richten damit verheerende Grundwasserschäden an? Natürlich dürfen Sie sich auch als Fleischerzeuger betätigen, indem Sie Jungtiere einkaufen und die schnuckeligen Ferkelchen anschließend zu ausgewachsenen Schlachtkandidaten heranmästen. Sogar Mischformen sind denkbar; allerdings sollte man dann der Qualität des Zaunmaterials höchste Aufmerksamkeit widmen (vor allem nach einem Tornado), denn es gibt kaum etwas Schlimmeres als ein niederge trampeltes erntereifes Erdbeerefeld.

Je mehr Parzellen Sie belegen, desto größer wird die Herausforderung bei der ve-



Ein Wirbelwind richtet auf den Feldern immense Schäden an, die sich während einer Saison kaum noch reparieren lassen.

getarischen Bewirtschaftung des Hofes. Unter anderem müssen Sie auf klimatische Veränderungen, ausreichende Bewässerung, Düngung, Pflege und rechtzeitige Ernte achten. Bei optimaler Qualität sind die Bewohner des nahegelegenen Städtchens eher bereit, mehr Dollars auf den Ladentisch zu legen. Mit angeknabberten Salatblättern und fauligen Toma-

ten werden Sie unter dem Strich gewaltige Verluste einfahren.

## Traditionelle Aufmachung

Maxis setzt bei Sim Farm auf Bewährtes: Attraktive VGA-Grafik (640 x 480 Punkte/16 Farben) mit vielen liebevollen Mini-Animationen, eine muster-gültige Benutzeroberfläche



Erntezeit: Der Mähdrescher arbeitet auf Hochtouren.



Nette Details sorgen für Abwechslung: In der Stadt findet ein Volksfest statt.





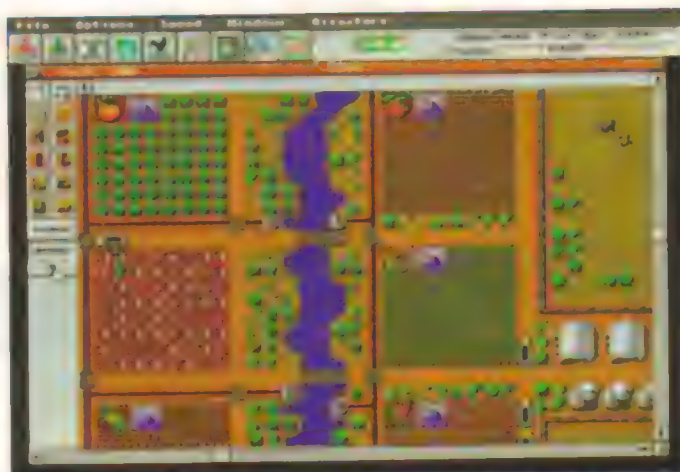
**Market-Value-Fenster** können für jede Obst- und Gemüsesorte die aktuellen Konditionen abgefragt werden.

erliche genretypische Soundeffekte (Muuuuuh) und wie immer ein schickes Handbuch mit nützlichen Hintergrundinformationen. Unter anderem erfahren Sie alles über die Hege und Pflege der empfindlichen Setzlinge, die optimale Lagerung der Felderträge und die günstigsten Absatzwege. Fast wie im richtigen Leben dreht sich auch bei Sim Farm im Endeffekt alles ums liebe Geld. Irgendwann bricht auch der robusteste Trecker nach einer letzten Ehrenrunde mitten auf dem Acker zusammen. Dann ist guter Rat und vor al-

lem ein neuer fahrbarer Untersatz teuer. Morsche Gatter heruntergekommene Silos und hungrige Lämmer lassen Ihr Vermögen dahinschmelzen. In finanziellen Notlagen hilft die örtliche Bank gerne mit einem großzügigen Kredit weiter.

## Statement

Ehrlich sind sie ja, die Maxis Designer. Auf der Packung werben sie freimütig mit "Sim City's Country Cousin". Und mehr sollten Sie von diesem Programm auch nicht erwarten. Während man in der



**Tutti Frutti:** Auf den Feldern wachsen mit Ihrer Unterstützung sicherlich wahrliche Vitaminbomben heran.

Stadt kleine Parks zur Freude der Bewohner anlegt, werden beim rustikalen Verwandten eben Windschutz-Hecken gepflanzt. Im Prinzip hätte man eine etwas abgespeckte Version auch als Datendiskette für das große Vorbild veröffentlichen können. Intensive Spieler haben die Sonderfunktionen in maximal einer Woche ausgereizt - und dann avanciert der anfangs amüsante Bauernhof Bastelbogen schnell zum Sim-

City-Wiederkäufer. Da ein Landwirt ja angeblich mit den Hühnern zu Bett geht, bleiben Sie so wenigstens von durchgespierten Nächten verschont.

Petra Maueröder ■



## Daten und Fakten

Gar vielfältig sind die Möglichkeiten, die Ihnen Sim Farm zur Verfügung stellt. Für die Langzeitmotivation sorgen:

- 8** fertige USA-Szenarien mit unterschiedlichen Wetterbedingungen und ein Terrain-Generator
- 24** Pflanzenarten (Weizen, Mais, Sonnenblumen, Salat, Tabak, ...)
- 6** PS-stärke landwirtschaftliche Fahrzeuge (Traktor, Mähdrescher, ...)
- 7** Gebäude und Anlagen (Windmühlen, Scheunen, Ställe, ...)
- 10** chemische Mittel (Dünger, Spritzmittel, ...)
- 4** Katastrophen (Frost, Heuschrecken, Wirbelstürme, ...)
- 4** Tierarten (Kuh, Schwein, Schaf, Pferd)

## SPECS & TECS

1664	Router
1664	Mouse
1664	Joystick
EMS	Audio
1664 or	Soundblaster
1664 or	Soundblaster
1664 or	Soundblaster
1664 or	Soundblaster

### BESONDERHEITEN

• EMS-Speicher empfehlenswert

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 130,-

**HERSTELLER**  
Maxis

## RANKING

### Strategie



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner



**Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Das Cyberspace ist Realität geworden. Sie sind Stark, Cyberspacecowboy, der immer auf der Suche ist nach leichten Jobs, die viel Geld einbringen.**

Bloodnet

## Dracula in Cyb

Eines Abends wird Stark in einem der bekannten New Yorker Nachtdubs von einer geheimnisvollen Schönen angesprochen. Sie gibt ihm den Auftrag, für ihren Vater, einen van Helsing, wichtige Daten aus dem Cyberspace zu besorgen. Da die Bezahlung gut ist, erledigt Stark den Job zügig (die Schönheit der Tochter hatte dabei garantiert auch ein Wörtchen mitzureden!) Stark kommt nun in das Penthouse der van Helsing, wo er auch wie erwartet einen Kuß bekommt, nur leider nicht von van Helsing's schöner Tochter, sondern von dem Familienoberhaupt persönlich. Dummerweise sind die van Helsing in

der fernen Zukunft Vampire geworden und so ist Stark durch seinen Biß zum gleichen Schicksal verdonnert. Starks Transformation zu einem Vampir wird aber durch das Hirnimplantat, das eigentlich jeder Cyberspacecowboy eingebaut hat, verzögert, so daß er van Helsing entkommen kann und noch eine Chance hat, ein Gegenmittel im Gewühl der Metropole New York zu finden.

An diesem Punkt nun steigt der Spieler in die Handlung ein. Sie übernehmen die Rolle von Stark, wie er durch die Stadt zieht, immer auf der Suche nach dem lebensrettenden Gegenmittel.

Zu Beginn des Spieles erstellen Sie Ihren Charakter wie aus zahlreichen Rollenspielen gewohnt. Sie beantworten mehrere Fragen und je nach Antwort hat Ihr Charakter andere Fähigkeitswerte. Sie können diese manuelle Charaktererstellung aber auch überspringen und einen vom Computer erstellten Stark steuern.

### Eigene Welt...

Das eigentliche Spiel erinnert etwas an das betagte Neuro-mancer. Sie steuern Stark durch die Straßen von New York, wo Sie sich mit anderen Personen unterhalten, mit ihnen kämpfen oder handeln

können. Verschiedene Personen bieten Ihnen Missionen an, die Ihnen immer zu niedrigen Kostand aufbessern

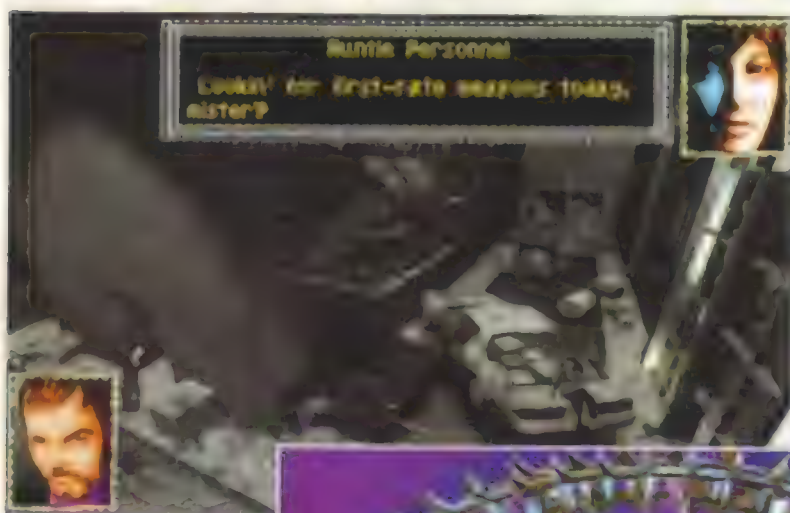
### Kämpfe

Es können in den verschiedenen dunklen Kneipen der Stadt bis zu drei Helfer angeheuert wer-

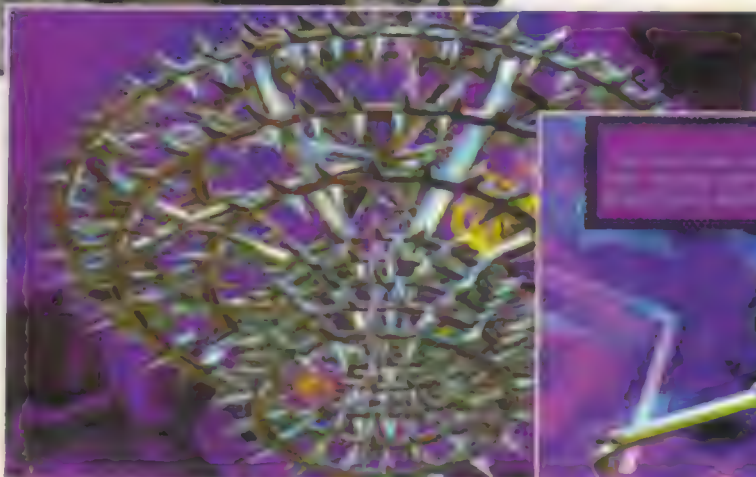
den, die Ihnen bei den sehr oft im Spiel vorkommenden Kämpfen Unterstützung geben. Natürlich bieten diese Herren und Damen Ihre Dienste nicht kostenlos an, sondern verlangen entsprechendes Bargeld dafür. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie lieber einen neuen "Freund" oder eine neue Waffe kaufen wollen. Die Kämpfe können, wie ausSSI-Rollenspielen bekannt, in einem detaillierten und einem Quick-Modus ausgeführt werden. Im detaillierten Kampfmodus werden zuerst die Charaktere auf dem Kampfbildschirm verteilt, dann kann für jeden einzelnen Kämpfer eine eigene Angriffstaktik definiert werden.

### Cyberspace

Neben New York können Sie aber auch das Cyberspace besuchen. Hier können verschiedene Programme gefunden werden, das Eis um Datenbanken geknackt und Informationen beschafft werden. Natürlich fehlen auch die aus Neuro-mancer bekannten Viren nicht. Um die verschiedenen Bereiche des Cyberspace zu erkunden, müssen Sie sich aber erst einmal die Zugangs-codes zu diesen Bereichen be-



**Bis auf die weniger gelungenen Animationen kann sich die Grafik durchaus sehen lassen. Farbenfroh und detailliert, genauso wie man sich eine futuristische Cyberwelt vorstellt.**





# erspace

schaffen. Und das ist leichter gesagt als getan. Eine andere Barriere des Erkundens neuer Bereiche sind die beschränkten Leistungen Ihres anfänglichen Computerdecks. Doch mit teuer erworbenen Spezial-Chips kann dieses im Verlaufe des Spieles kräftig verbessert werden.

## Grafik und Sound

In puncto Grafik ergeben sich Licht und Schatten: die Freude über die wirklich super gezeichneten und gerenderten Hintergründe wird aufgrund der wenig realistischen Animationen der bewegten Personen ganz schön gedämpft. Manchmal ist es fast nicht zu erkennen, daß die bewegten Farbblöcke auf dem Monitor andere Personen darstellen sollen. Hier hat man wirklich schon Besseres (man erinnere nur an

Return of the Phantom vom gleichen Hersteller) gesehen. Über den Sound dagegen kann man nichts Gutes und nichts Schlechtes sagen. Er ist einfach wie so oft brauchbar, aber eben nichts Besonderes.

## Fazit

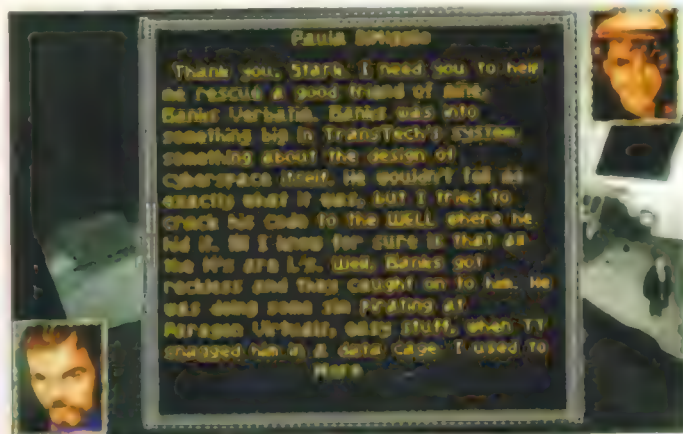
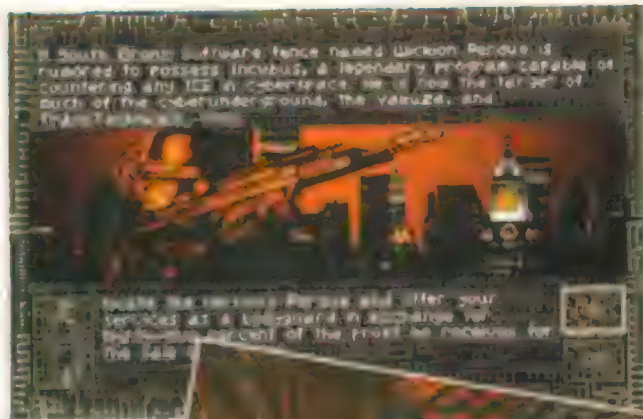
Neben Fantasybüchern liebe ich auch die Bücher der Neuromancer-Reihe. Deswegen habe ich damals, als Neuromancer erschienen ist (irgendwann vor langer, langer Zeit), sofort zugegriffen. Ich habe diesen Griff bis heute eigentlich nicht bereut, denn besagtes Spiel war für mich eines der besten Adventures schlechthin. Nun war ich natürlich auch wieder auf Bloodnet scharf, da wir es hier ja mit einem sehr ähnlichen Thema zu tun haben. Doch irgendwie hat MicroProse es nicht geschafft, die Atmospha-

**Die Charaktergenerierung ist fast noch am besten gelungen (oben).**

re, wie aus den Filmen Nemesis und Highlander II (Ja, Highlander II ist schlecht, aber die Endzeitstimmung kommt gut rüber.) bekannt, einzufangen. Da es aber zur Zeit an Endzeitspielen fehlt, schließt

Bloodnet diese Lücke, so daß es für Fans dieses Szenarios durchaus empfehlenswert ist. Man hätte allerdings mehr aus diesem Thema machen können.

Lars Geiger ■



**Anarchie in der Zukunft. Keine rosigen Aussichten für die Menschheit (unten).**



## SPECS & TECS

ISA	Testator
VGA	Muse
SVGA	Amptick
EMS	AdLib
1MB or	Soundblaster
HD 9 MB	Robot
OPTIONAL	General Mail

**BESONDERHEITEN**  
für Endzeitfans  
empfehlenswert

**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**  
MicroProse

## RANKING

### Rollenspiel

80% 60% 65% 75%

Grafik	Sound	Handling	Spiele Spaß
--------	-------	----------	-------------

**Spieldauerzahl** 1

**Handbuch** deutsch

**Spiel** englisch

**Kopierschutz** keiner



## Ökolopoly

sbu GmbH, ca. DM 139.-

In der Grauzone zwischen Unterhaltungs- und Lernsoftware ist Ökolopoly angesiedelt, die PC-Version eines bekannten Brettspiels. Entstanden ist das "kybernetische Umweltspiel" unter der Federführung des preisgekrönten Fachbuch-Autors Frederic Vester und bereits seit über vier Jahren

unter dieser Bezeichnung im Handel erhältlich. Nun liegt die überarbeitete Version 3.0 vor, die über einige zusätzliche Grafiken verfügt. Ansonsten hat sich am Programm nichts verändert. Ihre Aufgabe besteht

darin, einem von vier verschiedenen Ländern plus dem fiktiven "Kybernetien" zu Reichtum und Wohlstand zu verhelfen. Dazu werden Aktionspunkte auf Bereiche wie Produktion und Aufklärung verteilt, die wiederum direkten Einfluß auf Politik, Umweltbelastung usw. haben. Nach einer einstellbaren Anzahl von Runden werden Ihre Regierungskünste ausführlich bewertet. Leider fehlt immer noch jegliche Soundkartenunterstützung und die EGA-Grafik bewegt sich auf dem Niveau von 1989. Abgesehen von diesen Mankos ist es neben SimEarth eines der wenigen Spiele, die sich auch hervorragend für den Einsatz im Unterricht eignen - nicht zuletzt wegen des informativen Handbuchs.

Petra Maueröder ■



**Ökolopoly anstatt Monopoly - ein Spiel für Umweltfreundel**

minimale Konfiguration: EGA,  
286er, Tastatur

Spielspaß: **62%**



## Discoveries of the Deep

Capstone,  
ca. DM 100.-



**Neue Entdeckungen? Zumindest bei Discoveries of the Deep Fehlanzeige.**

Mit dem Mini-U-Boot "Manta" erforschen Sie die Tiefen des Ozeans und müssen dabei sieben verschiedene Missionen erfüllen. Beispielsweise können Sie sich auf die Suche nach den Überresten des Luxusdampfers Titanic begeben oder nach Goldschätzen einer gesunkenen Galeere tauchen. Etliche Instrumente und Anzeigen informieren den Abenteurer über die momentane Position. Die an sich faszinierende Idee wurde jedoch

mit Spar-Grafik, Minimal-Sound und ausgesprochen häßlichen Animationen umgesetzt. Eine umständliche Steuerung läßt dieses 12MByte-Spiel endgültig sang- und klanglos untergehen.

Petra Maueröder ■

## Strike Squad

Mindcraft, ca. DM 120.-

Mindcraft beschert uns mit Strike Squad eine Mischung aus Strategie, Rollenspiel und Weltraumgeballer. Mit einem Raumschiff voller Söldner besucht man ferne Planeten, streckt fremdrasige Roboter nieder und rafft alle brauchbaren Gegenstände zusammen. Auffallend ist neben der altbackenen Spielidee die armselige Grafik samt der nur mäßig originellen Charaktere. Am ärgerlichsten sind aber die hohen Hardware-Anforderungen (386er, 2 MB RAM), damit man den kärglichen Digi-Effekten lauschen kann.



**Mit Strike Squad hat Mindcraft bestimmt keinen Hit gelandet!**

minimale Konfiguration: VGA,  
386er, Tastatur

Spielspaß: **48%**

Petra Maueröder ■



minimale Konfiguration: VGA,  
386er, Tastatur

Spielspaß: **27%**



## Surf Ninjas

Capstone, ca. DM 100.-

**S**urf Ninjas verfügt über die übliche schwachsinnige Story, auf die hier bewußt nicht eingegangen wird. Sie steuern ein kleines, schlecht animiertes Sprite über den Bildschirm. Ihre Gegner (ein Ninja und seine 2047 Zwillingsbrüder) kommen genauso schlecht animiert von vorne und hinten auf Sie zu. Zu Ihrer Verteidigung können Sie einige (sehr) wenige Schritte und Schläge austeilen. Gelegentlich kommen Sie auch an diversen Gegenständen wie Schlüsseln und Dosen vorbei, die Sie aufheben und mitschleppen können, um sie an geeigneter Stelle einzusetzen. Surf Ninjas ist wieder einmal ein wirklich furchtbares Programm und langsam, ganz langsam gebe ich die Hoffnung auf, von Capstone, die schon mit Terminator Chess, Home Alone 2 und Bill and Ted's Excellent Adventure ihren Ruf zu ruinieren versucht haben, noch einmal etwas brauchbares (spielbares?) zu sehen.

**minimale Konfiguration: VGA, 286er, Tastatur**

minimale Konfiguration: VGA,  
286er, Tastatur

Spielspaß: **20%**

Lars Geiger ■

## Ohne schwarzen Dress: ein Ninja!



## Homey D. Clown

Capstone, ca. DM 100.-

**D**ieses Programm basiert auf der US Fernsehserie *In Living Colours*. Als Clown verkleidet, versucht der Spieler, sich in den Straßen New Yorks gegen rabiate Schlägertypen und konkurrierende Spaßvögel durchzusetzen und ein TV-Studio heil und rechtzeitig zu erreichen. Die Kombination aus Action und Adventure bietet Ihnen actionreiche Missionen und ebenso viel Inventory und Map. Sowohl inhaltlich als auch technisch gehört *Honey D. Clown* in die Rubrik "Pleiten, Pech und Pannen".



**Die Konvertierung der Serie  
ging wohl in die Hose.**

**minimale Konfiguration: VGA,  
286er, Tastatur**

Spielspaß: **19%**

Petra Maveröder ■

## McDonaldland

Virgin Games, ca. DM 120,-

**D**ie arme Frau Bratbacker! Weder in der heimischen Küche, ja noch nicht einmal im Mikrob, ist sie vor den Bedrohungen des weltgrößten Buletten-Senders sicher. Zu allem Übel leuchtet ihr das markante M-Emblem jetzt auch noch aus dem VGA-Monitor entgegen. Zum Gegenwert von rund zwanzig Big Macs kann sich der PC-Spieler das McDonaldiland nach Hause holen. In 30 farbenfrohen Levels kann man sein Jump&Run-Künste auf die Probe stellen. Das Spiel erinnert im Bezug auf Grafik und Steuerung stark an das bekannte Super Mario World für Nintendos 16 Bit-Konsole. Leider kann die Spielbarkeit da nicht ganz mithalten. Selbst mit einem Joystick tut man sich schwer, die MC Kids - das sind die Helden des Actionspiels - einigermaßen exakt über die Plattformen zu steuern. Der Zwei-Spieler-Modus birgt ebenfalls nicht mehr Spaß, da hier abwechselnd gespielt werden muß.

Da empfiehlt es sich dann doch, lieber bei Vollkornbratlingen und einer ausgereiften Flugsimulation zu bleiben.

Thomas Borovskis ■



**minimale Konfiguration: VGA,  
286er, Tastatur, Joystick**

Spielspaß: **62%**

**Achtung! Die DINO's sind tot, auf CD-ROM!**

1	CD-ROM	Wörterbank in Wort, Bild und Ton	9,90 DM
2	CD-ROM	Medien rund um den Dino für Windows 3.11	9,90 DM
3	CD-ROM	Geschichte der Animation, Fotos (für Windows)	19,90 DM
4	CD-ROM	Lexikon, Medien, Infos, Bilder und Informationen	49,90 DM
5	CD-ROM	Reiseführer in Wort, Bild und Ton	88,00 DM
6	CD-ROM	Reiseführer in Wort, Bild und Ton	88,00 DM
7	CD-ROM	Frank CD mit heißen Girls, nur für Erwachsene	4,90 DM
8	CD-ROM	Abstrakte Grafiken und virtuelle Welten	39,00 DM
9	CD-ROM	nur die besten Shareware aller Sparten	64,00 DM
10	CD-ROM	Sharewareklassiker in seiner neuesten Auflage	69,00 DM
11	CD-ROM	Alle Spiele der 90er Jahre in der Zeit der Lucas Wuhmanngraffik	129,00 DM
12	CD-ROM	Data Media Spiele 11000 Spiele - Indiana Jones 4	89,00 DM

Verwendet per §§ regl. 9. - DM weiter  
Verwendet per §§ regl. 9. - DM

**Bestellannahme Tel. 06 21/62 69 54**

Cornelis erhalten Sie unsere Protokolle  
nach CD ROM Inhalt 93  
Für nachschlingendes Angebot, Anträge  
anfordern unter 06 21/61 00 54  
oder RTN-Kreis

**REIS ELEKTRONIK**  
Bahnhofstraße 12 • 67059 Ludwigshafen  
BTX: Reis Tel.: 06 21 / 62 69 54  
Fax: 06 21 / 62 70 80



# 32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele, Sport und Spannung. Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower. 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

## AMIGA CD<sup>32</sup>

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  Commodore







Möge der Bessere gewinnen

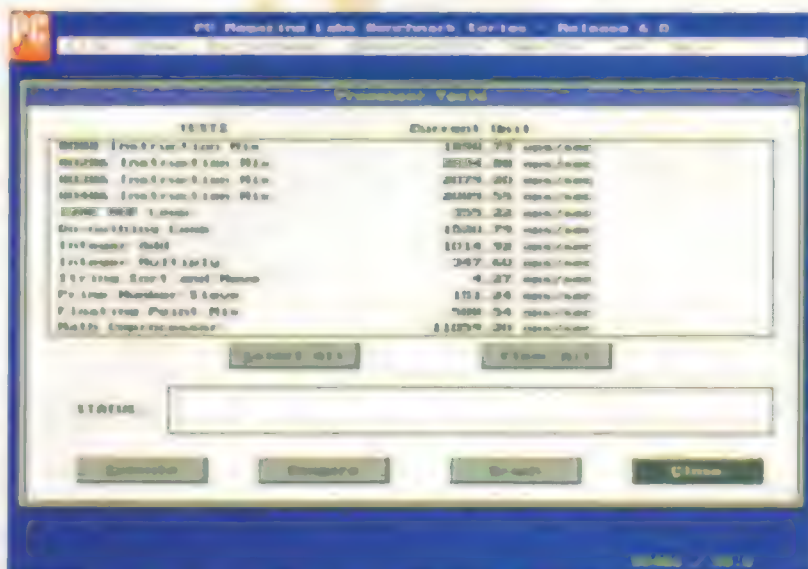
# Computer auf Herz und Nieren getestet

Der Bessere. Ein Attribut, bei dessen Vergabe nicht nur das Zusammenspiel von Taktfrequenz und Prozessor zu berücksichtigen ist. Gerade in den Grenzbereichen von schnellen 386er Maschinen zu 486 DLCs kann ein Geschwindigkeitstest oftmals erstaunliche Werte liefern. Plötzlich schlägt da, trotz aller gegenteiliger Beteuerungen Ihres EDV-Händlers, David (386DX) den Goliath (486DLC). Wie kommt das? Nur im Zusammenspiel aller Einzelkomponenten, sowohl der Hardware wie auch der installierten Software, kann sich die Leistung entfalten. Findet sich irgendwo im System ein Flaschenhals (z.B. eine uralte, da billige Grafikkarte) kann dies die Gesamtleistung erheblich beeinträchtigen. Um nun festzustellen, ob und vor allem wo sich ein solcher Engpaß verbirgt bzw. in welcher Konfiguration ein System am schnellsten läuft, stehen Testprogramme zur Verfügung.

## PC Magazine - Benchmark 6.0

Das auf dem Sharewaremarkt wohl verbreitetste, da auch ausgereifteste und vielseitigste Produkt ist der Benchmarktest des PC Magazins. Die VGA-Oberfläche ist einfachst zu bedienen, die einzelnen Tests kinderleicht abzurufen und die erzielten Ergebnisse zuverlässig und exakt. Man bedient sich in diesem Programm zur Ermittlung von Leistungsdaten nicht eines einzelnen Testlaufes mit

einem bestimmten Algorithmus, sondern eines Sammelsums von verschiedenartigen Routinen, deren Ergebnisse dann zu einem Wert zusammengefaßt werden. Auf diese Weise erreicht man eine Gleichgewichtung aller für ein Standardprogramm wichtigen Faktoren. Als äußerst gelungen kann auch die Option des Vergleiches mit bis zu drei verschiedenen Rechnern, die alle separat erfaßt und gespeichert werden können, bezeichnet werden, da sich so Leistungsvariationen nach Konfigurationsänderungen leicht messen lassen. Die Testergebnisse einer jeden Testsparte (CPU, VGA,...) zeigen dabei deutlich und detailliert Stärken und Schwächen des jeweiligen Systems - also genau das, was es zu erfahren galt. Allumfassend, ein sehr gutes Verarbeitungsmittel.



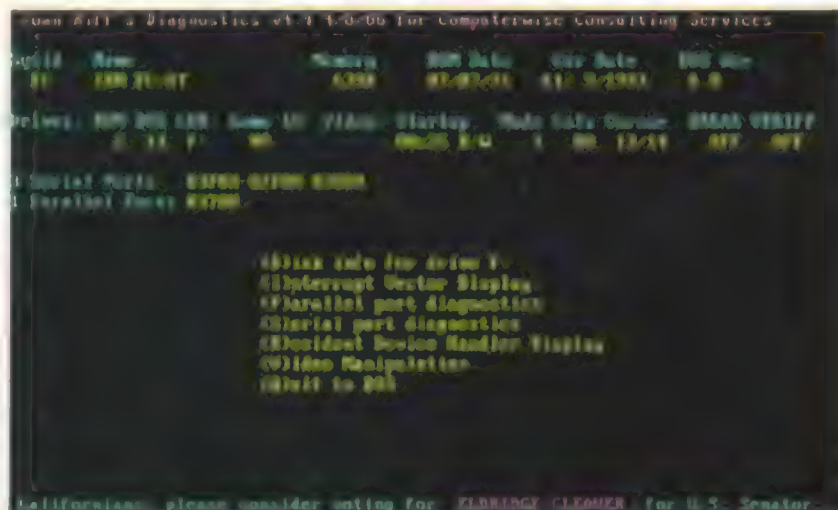
schwindigkeitsmessungen der einzelnen Rechnerkomponenten, womöglich nach verschiedenen Verfahren, sucht man jedoch, bis auf einen allumfassenden Wert, vergebens. Trotzdem stellt Systeminfo für den täglichen Gebrauch ein äußerst nützliches und perfektes Tool dar. Maus- sowie Tastaturunterstützung, Pull-down-Menüs und Textmodus garantieren universelle Einsetzbarkeit.

## Diagnostics 4.4

Demjenigen, der niemals tief genug in sein System eindringen kann, sei hier noch Diagnostics vorgestellt. Ausführlichste und genauestens aufgeschlüsselte Interrupt-Vektor-Tabellen sowie ausschweifende Tests der Schnittstellen sollten keine Fragen mehr offen lassen. Wer sich bisher nur unter Windows oder DOS in Basic dem Rechner näherte, dem dürfte trotz oder gerade wegen der gelieferten Präzision der Daten mit den dazugehörigen Adressen wenig geholfen sein. Für jeden Eingeweihten, sofern er sich die gebotenen Antworten nicht selber kurz in C-Abfragen holt, selbstverständlich ein nettes Utility.

## Systeminfo 2.01

Könnte man mit dem Benchmark 6.0 einfachst mehrere Rechner in der Geschwindigkeit vergleichen, bietet Systeminfo dem versierten Anwender Einblicke in alle Teilbereiche des Rechnersinnerlebens. Anzahl und Aussagegehalt der hier integrierten Routinen und deren Ergebnisse sind um noch einige Schritte weitreichender. Ins Auge sticht vor allem die detaillierte Aufschlüsselung aller Systemparameter sowie der Belegung von Speicher, Interrupts und Harddiskanschlüssen. Ausführliche Ge-







## Qbench 1.21

Haben sich bisher alle Programme in der Hauptsache um das Allerheiligste, den Rechner selber, gekümmert, gilt dieses Programm ausschließlich der Erforschung und dem Test von Festplatten und deren Parametern. Ermittelt werden die Leistungsdaten, d.h. Übertragungsraten, Zugriffsgeschwindigkeiten etc. der angeschlossenen Harddisks. Ergebnisse verschiedener Festplatten können gespeichert und verglichen werden. Unabhängig vom Einsatz eines Cachecontrollers

oder Smartdrives werden die Werte durch zufälligen Zugriff auf alle Sektoren der Platte zuverlässig ermittelt. Alle vier vorgestellten Programme laufen in der vorliegenden Shareware-Version ohne jegliche Einschränkungen. Als teuerstes Tool liegt aber selbst Systeminfo 2.01 mit 20 DM für die Vollversion noch innerhalb des Taschengeldrahmens und der Benchmarktest 6.0 ist gar Freeware!

## Dschump

# Gummikugel unter Leistungsdruck

Der Ball hüpfet hoch, der Ball hüpfet weit, warum auch nicht, er hat ja Zeit. Doch wer bei diesem Spiel die Ruhe weg hat, geht vermehrt das Risiko ein, in den Abgrund zu stürzen.

**S**owohl Handlung dieses Geschicklichkeitsspiels als auch ein springender Ball über ein Labyrinth von

Steinplatten zum Ziel zu führen. Rechts und links der Bahn gähnt die absolute Leere, die jeden verirrtten Ball auf

saugt. Aber auch die Steinplatten bergen so die eine oder andere Tücke. Richtungswechsel, Pulverierungen, Level Warps und ähnliches (40 verschiedene Steine) erschweren die ohnehin nicht einfache Aufgabe un-



AB SOFORT KÖNNEN IHR ALLE VORGESTELLTEN PROGRAMME AUS DER RUBRIK SHAREWARE DER

DIREKT UND PREISGÜNSTIG DURCH DIE HEUTE SOFTWARE ZUSAMMENSTELLT IN DER ZEITUNG

# PC-HIGHLIGHTS

ALLE 10 A SHAREWARE-ODER FREIHEITLICH VERWENDETWERDEN KÖNNEN. 5 DISKETTEN

SHAREWAREPAKET MIT ALLEN 10 DISKETTEN VON NACHMITTLICH EINER AUSGABE FÜR NUR 19,95 DM BESTELLBAR 3 DM (AUSGABE 100 11)

- 117 HALLOWEEN HARRY  
Version 50DM
- 118 SANGO FIGHTER  
Version 155
- 119 DSCHUMP  
Version 60DM
- 120 NIGHT RAID  
Version 80DM

- 9100 BENCHMARK 6.0
- 9101 SYSTEMINFO 2.01
- 9102 DIAGNOSTICS 4.4
- 9103 Q-BENCH 1.21

ODER AKTUELLERE VERSIONEN, FALLES VERFÜGBAR !!

## P-93 BEST OF 1993

DIE BESTEN 30 SPIELEPROGRAMME DER SHAREWARE-RUBRIK DES JAHRES 1993 I. DAS MEGAPAKET DES SPIELVERGNÜGENS ZUSAMMENGESTELLT AUF 15 3.5 ZOLL HD DISKETTEN FÜR EINMALIGE 49,- DM !!

**BESTELLTELEFON**  
0911/35 53 53

FAX 0911-35 53 57 11

**COUPON** AN:  
ASTAT MEDIA GMBH  
PC-SHAREGAMES  
KOBENGERSTRASSE 41  
90408 NÜRNBERG

DISKETTE

ADRESSE

NACHNAHME - ☐ ☐ SCHECK  
BANKEINZUG - ☐ ☐

BLZ

BANK

UNTERSCHREIBUNG





gemein. Doch hat man nach anfänglichen Problemen den Dreh erst einmal richtig raus. Fasziniert dieses Spiel im VGA-Modus und mit Soundunterstützung für mehrere Stunden. Der erhöhte Witz an der Sache wurde durch das ausgeklügelte und teilweise gemeine Leveldesign erreicht, so daß für leichte Gehirnschlingen bis zu schweren Geistesknollen keine Haltung übernommen werden kann. So kam es bei Testpersonen regelmäßig zu Störungen, wenn der ENDE-Stein nicht am

Ende des Levels sichtbar wurde, da er sich irgendwo zwischendrin unter einem Deckstein, den man aus Bequemlichkeit nicht entfernt hatte, versteckte.

**Fazit:** Ein netter Zeitvertreib für all diejenigen, die sich für besonders geschickt und raffiniert halten, oder solche, die dies werden wollen.

**So - da haben wir nun die gesammelte Ladung Schlamassel! Jetzt ist es endgültig soweit, daß man ein Sharewareprodukt nur noch anhand des Preises von den kommerziellen Konkurrenten unterscheiden kann. Wie konnte es so weit kommen, daß erprobte Spieleveteranen wieder zur Shareware greifen und hingebungsvoll ihre Freizeit opfern? Welcher Hersteller hat hier versehentlich mit dem Prädikat Shareware hantiert?**

Halloween Harry

## Der glibbergrüne Schlamassel

**A**POGEE - ist der Schrei nach Revolution. Das wohl bekannteste Unternehmen dieser Branche, das zuvor mit Produkten wie Commander Keen, Duke Nukem, Monster Bash, um nur einige

zu nennen, einen Spielehit nach dem anderen veröffentlichte, stellte nun das neueste und perfekte Werk vor: Halloween Harry. Konnte man sich erst vor zwei Monaten über Bio Menace (natürlich

von Apogee) als Trendsetter bei Jump, Run & Shoot-ern Up-Spielen begeistern, fällt nun ein großer Schatten auf den Markt und das Rampenlicht gehört allein

lenlosen Zombies verwandelt deren Aufgabe es ist, den neuen, meist glibbergrünen Herrschern zu dienen und gesunde Menschen zu töten. Ein Ultimatum zur bedingungslosen Kapitulation der restlichen Menschheit wurde, zur Vermeidung der Exekution des gesamten Planeten, gestellt. Alle sofort eingeschleusten Agenten wurden bereits gefangen und genetisch modifiziert. Verbleiben genau noch zwölf Stunden, um der Gefahr Herr (Harry) zu werden.

Aber diese Situation, in der man normalerweise in Panik verfällt, ist genau die richtige Herausforderung für Harry. Mit ernster Miene und einem Flammenwerfer begibt er sich zum Nervenzentrum des Gegners, dem zum Hauptquartier umgewandelten World Trade Center. Mit Hilfe von Funkanweisungen von Diane und seinem überdurchschnittlichen Überlebenswillen steht die Säuberung jedes einzelnen Stockwerkes an. Gefangene, noch menschliche Wesen, müssen befreit, heimtückische Fallen umgangen



**Schneller als Harry kommt keiner! Die bildhübsche Diane kann seine Hilfe auch gut gebrauchen.**



### Harry II

Der Notruf des Föderationsrates nach dem stahlhart durchtrainierten Einzelkämpfer verhält nicht ungehört. Irgendwas war oberfaul - was das war, erfuhr Harry kurz darauf von seiner bildhübschen Vorgesetzten Diane im Besprechungsraum der Erdaußenstation

"Liberty"

Aus dem Hyperraum war ein fremdartiges Raumschiff aufgetaucht und hatte vor knapp drei Tagen New York City angegriffen. Seitdem werden dort Menschen zusammengetrieben und in Laborkaninchen zu wil-





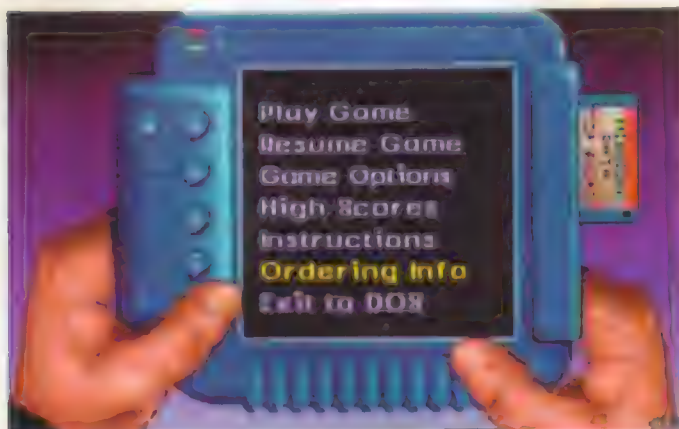
"Schau mir in die Augen, Grüner!" - Der Vorspann ist hervorragend, aber die Qualität der Grafik bleibt auch nach dem Intro noch sehr hoch.



und Zombies sowie allerlei eingesetzte außerirdische Schmutzerchen zerstört werden. Mit den an Waffenautomaten zu erhaltenden Raketen, Munition, Handgranaten und Sprengsätzen stellt dies, solange das nötige Kleingeld nicht ausgeht, eine lösbare Aufgabe dar. Doch Vorsicht ist geboten! Jeder erlegte Gegner gibt nur einmal Geld. Kommt man in die Verlegenheit, einen Weg oft zu begehen zu müssen, stellt man mit Entsetzen fest, daß durch die Gabe der Regeneration von Zombies der Weg immer wieder eine Gefahr darstellt. (Und ist erst mal das eigene Waffenarsenal erschöpft, ist Harry 100%ig erledigt!) Das rettende Tor zum nächsten Level öffnet sich erst nachdem man alle Gefangenen aus den Büros, Fluren und Gehirnzimmern befreit hat. Hier ist es so offensichtlich wie es das Radar am Handgepäck anzeigt, wurde man nicht ständig an geschlossenen Türen, massiven Wänden und

versteckten Gängen verzweifeln, bis man endlich, in der Shareware als Endkampf, dem Superdroiden den Strom ausknipst. Faszination: VGA Grafik, Sound, Einfallsreichtum und Spannung. Alles, was ein Spiel braucht. Allein das Intro, das von Origins Wing Commander stammen könnte, ist ein Erlebnis. Animierte Sequenzen führen den Spieler filmartig in Umgebung und Geschehen ein, bevor er sich allein mit Joystick (Tastatur) behaupten muß. Das Bemerkenswerte ist die erreichte Grafikqualität, die auch nach dem Intro nicht auf den so beliebten und einfacher zu programmierenden EGA-Modus mit 16 Farben zurückfällt, sondern konstant

mit 256 Farben und detaillierten Bildern aufwartet. Dabei wird nicht auf sauberes Scrolling in verschiedenen Ebenen und flüssigen Bewegungsabläufe verzichtet. Harry und seine Waffen lassen sich einfach und genau steuern. Dem Spiel mangelt es aufgrund der ausgeklügelten Levelgestaltung trotz dringend notwendiger Gewandheit mit dem Joystick nicht an Situationen, in denen man den Finger vom Feuerbutton nehmen muß, um die grauen Zellen zu aktivieren. Zusammenfassend gesagt, gewinnt man den Eindruck, daß eine Qualitätssteigerung im Bereich der Shareware eigentlich nicht mehr möglich ist. Bleibt die Frage: handelt es sich hier um eine einmalig gute und günstige Publikation oder läutet dieses Produkt eine Epoche von preisgünstigen Spitzen spielen ein? Viel wird davon abhängen, ob der hier betriebene Aufwand (installiert 3,5 MB) sich auf die Zahl der bestellten Vollversionen merklich auswirkt. Für die angesetzten 59,- DM der Vollversion mit vier eigenständigen Szenarien, untergliedert in jeweils mehrere Levels, kann man Haloween Harry wirklich gefrost auf die Wunschliste setzen!



## PC-Games Spiele-Paket

Nur solange der Vorrat reicht. Alle Shareware-Spiele dieser PC-Games-Paket 1. Edition in einem Paket für nur **14,95 DM** (zzu Versandkosten)



### Weitere Spiele-Pakete!

- 7 Commander Leon Teil 1 & 2 (4,95 DM je Paket)
- 7 Action-Paket (4,95 DM)
- 7 Flipper-Paket (4,95 DM)
- 7 Hugo-Paket (4,95 DM)
- 7 Robot-Paket (4,95 DM)
- 7 Breakout-Paket (4,95 DM)



### Noch mehr Spiele-Pakete!

- 7 Apogee-Jump&Run-Paket (4,95 DM)
- 7 Tetris-Paket (4,95 DM)
- 7 Windows Tetris-Paket (4,95 DM)
- 7 Breakout-Paket (4,95 DM)

Alle Pakete können bestellt werden. Mehr Infos: 0211 25 59 22. Auch nach Bestimmung der Pakete kann man sich für die Pakete interessieren. 0211 25 40 75.

### Bestellannahme

Telefon: (0211) 25 59 22  
Telefax: (0211) 25 40 75

J. Henseler  
Postfach 10 2818  
40019 Düsseldorf

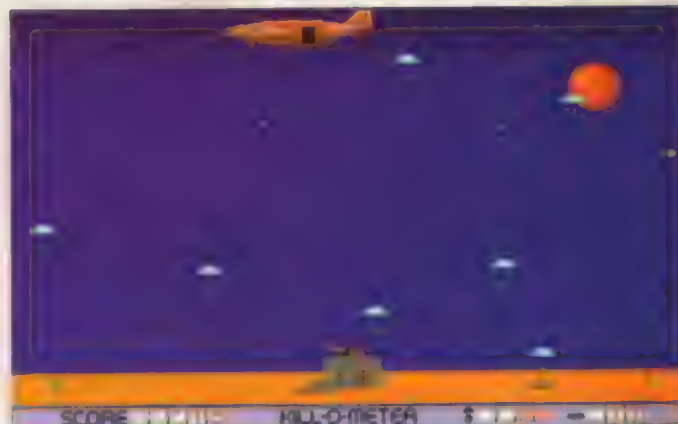


## Night Raid

# Luftlandung im Kugelhagel

In der Wüste, fernab von der Heimat, ist das einzige, was zwischen einer Invasion von Fallschirmjägern und dem vertrauten Quadratkilometer Sand steht, Ihr Geschützstand mit einer dezenten 32mm Kanone! Strategisch weder bedeutend noch taktisch besonders vorteilhaft, gilt es, alle ankommenden Gegner vor Erreichen des sicheren Grundes vom jeweiligen Fallschirm zu trennen, das Transportflugzeug zur Notlandung zu zwingen oder auf eine andere Art dafür Sorge zu tragen, daß niemand die wohlverdiente Pizzalieferung in den Zwischensequenzen stört. Um konkrete Zahlen zu nennen: Bis zu zwei Überlebende des Massakers sind ungefährlich, da diese sofort von einem UFO

abgeholt werden - ob drei wird die Sache wirklich branzlig. Diese beginnen dann mit der Stürmung des Geschützstandes und jagen diesen kunstgerecht in die Luft. Die ganze Sache als einfach abzustempeln, ist jedoch verfrüht. Begrenzte Munition, schnelle Jagdflugzeuge und Raketen erschweren das Vorhaben! Während der Installation erkennt das Programm automatisch die vorhandene Hardware - hoffentlich einen 386SX mit VGA-Karte - und gibt dementsprechend Ressourcen wie den Sound frei. Wäre dieses Spiel nicht gerade allzu ideal, um angestaute Aggressionen abzubauen, könnte man Handlung und Grafiken als makaber bezeichnen. Hätte es



**Operation "Dessert" Storm - Zuerst gibt's Wüstenkampf, zum Dessert dann Pizza.**

für den Autor wirklich ein Problem dargestellt, anstatt menschenähnlicher Wesen irgend etwas anderes an die Fallschirme zu hängen? Reicht die Tagesschau nicht mehr aus? Den-

noch, abseits der moralischen Bedenken handelt es sich hierbei um ein ganz zufriedenstellendes Ballerspiel für den Feierabend

## Sango Fighter

# Mongolischer Kampfkoloß

Am Anfang war Street Fighter, dann kam Street Fighter II, irgendwann kommt Street Fighter III, IV und V. Doch die historischen Wurzeln jener starken Kämpfer mit teilweise übernatürlichen Eigenschaften finden sich bereits vor mehreren hundert Jahren in Stammesstrategien des Mongolenvolkes. Den Thron hat unrechtmäßig ein übler Kerl namens Cao Cao an sich gerissen und die Aufgabe eines jeden traditionsbewußten Einzelkämpfers ist es nun, dieses Unrecht ungeschehen zu machen. Doch wie das in der großen Politik schon immer war, kommt man an den Chef erst heran, wenn man sich seiner kampferprobten Generäle siegreich entledigt hat. Kleine Handwaffen wie Speere und Schwerter sowie unfaire Schläge oder magische Tricks stehen zur Verfügung. Wie auch in Street Fighter besitzt jeder Charakter eigene besondere Talente und Schwächen, die

man geschickt einsetzen muß, um die Spur einer Chance zu haben. Das ganze Spiel bietet neben einer äußerst gelungenen grafischen Aufmachung mit Hintergrundscrolling und sauberer Animation drei verschiedene Spielmodi. Zum einen kann man sich einen Gegner auswählen, um ihn im "Freundschafts"-Kampf zu unterwerfen - sozusagen ein Trainingsmodus. Zweitens, und das ist ein echter Pluspunkt, läßt sich diese Kampfsportart gegeneinander, also zu zweit ausüben. Drittens kann man in den sogenannten "Story Mode" einsteigen und die Geschichte eines frischen Mongolenkämpfers mitverfolgen. An den verschiedensten geografischen Orten begegnet er dann seinen Gegnern.

Qualität hat aber auch so seinen Preis, was hier das Aus für 286er-Besitzer bedeutet. Das Spiel benötigt, um voll zur Geltung zu kommen, mindestens einen 386er mit VGA-Karte, 554KB freien Hauptspeicher und 32KB XMS. Dafür erhält man im Gegenzug ein allumfassend gutes Spiel mit ansprechendem Gameplay und langanhaltender Motivierung. Die in der Sharewa-

reversion von sechs auf zwei Gegner beschränkte Auswahlmöglichkeit reicht allemal für langanhaltendes Spielvergnügen. Fazit: Mit Sango Fighter liegt uns das beste Spiel dieses Genres auf dem Sharewaremarkt vor und ist als solches uneingeschränkt empfehlenswert.



**Saubere Animationen und grandioses Scrolling machen Sango Fighter zur Konkurrenz für Full-Price-Spiele.**



# Nutz' den coolen Abo-Service!

12 x PC GAMES oder 12 x das PC Action/ PC Games-Kombi  
und eine KOSTENLOSE Superprämie Ihrer Wahl!

Sie müssen nichts weiter tun, als den Abo-Bestellcoupon ausfüllen, ausschneiden  
auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an untenstehende Adresse!



## Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und  
Datumsanzeige, Telefon  
nummernspeicher, 10-stelliger  
Rechner mit 4 Grund-  
rechnungsarten und  
Speicherfunktion inklusive  
Batterien und Kunststoffhülle  
Maße ca. 6 x 10 x 1 cm



Prämie 5

## Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat,  
laufende Sekunde, Alarm,  
Zwischenzeitnehmer und 1/100  
Sekundenanzeige, Kunststoff-  
gehäuse, batteriebetrieben



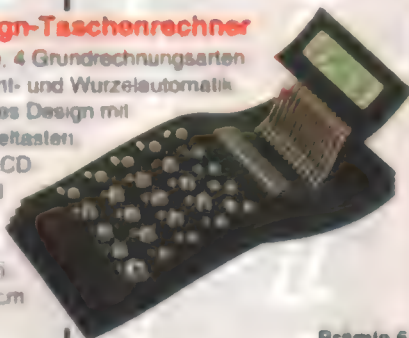
Prämien 3a + 3b

## LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige,  
auf Knopfdruck auch Sekunden-  
anzeige und Datum, wasser-  
geschützt, Kunststoffgehäuse  
und -armband, Quarzwerk

## Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten,  
Vollspeicher, Prozent- und Wurzelelemente,  
Formschönes, extravagantes Design mit  
verchromten Kugeltasten,  
schwanenhalsförmigem LCD  
Anzeigen-Teil und  
Basisgehäuse in 4  
versetzten Schichten  
Batteriebetrieben  
Maße ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm



Prämie 6

## Sharp-Cassetten-Abspieler

mit automatischer Bandendabschaltung,  
BassBooster, LED-Batterie-  
Betriebsanzeige, externem  
Gleichspannungsanschluß,  
abnehmbarer Gurtelklammer,  
leichtem, extrem leistungs-  
fähigem Stereo-Kopfhörer



Prämie 1

## Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 86  
cm, Handschuh aus Kunststoff,  
Länge ca. 26 cm und Ball  
ca. 7 cm Durchmesser



Prämie 4

## Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe?  
Der Ball für Spiel und Sport  
Official Size Gr. 7



Prämie 2



## A B O - B E S T E L L U N G

☐ Ja, ich will das PC GAMES Abo  
UM 19,- / Jahr. Abrechnung wird gegen die 1. Zahl.

PG 4000

☐ Ja, ich will das PC Action/PC Games Kombi-Abo  
UM 17,- / Monat. Halbjährliche & jährliche Berechnung,  
beinhaltet recht PC Games Cassetten. PA 4000

dazu erhalte ich folgende Prämie KOSTENLOS  
(nur eine möglich!)

- |  |                 |
|--|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Streetbasketball      | 248 483         |
| <input type="checkbox"/> Baseball-Set          | 014 634         |
| <input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner | 218 618         |
| <input type="checkbox"/> Datenbank             | 234 217         |
| <input type="checkbox"/> Armbanduhr-Stoppuhr   | 015 677 005 430 |
| <input type="checkbox"/> Walkman               | 222 656         |

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall  
erhalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Strasse, Hausnummer:

PLZ:

Wohnort:

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten:  
(Ich versichere mit der Unterschrift, daß ich das 18.  
Lebensjahr vollendet habe.)

Widerrufsbelehrung:  
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von  
10 Tagen ohne Angabe von Gründen zur Rücknahme der  
Frist, die mit Absendung dieser Bestellung einläuft,  
genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs  
an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co KG  
Abo-Service, Postfach 90 327 Nürnberg. Ich bin  
damit einverstanden, daß die Post bei einer  
Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift  
mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-  
berechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift,  
daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:

(bitte ankreuzen)

☐ Bequem durch Bankenzug

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ gegen Rechnung

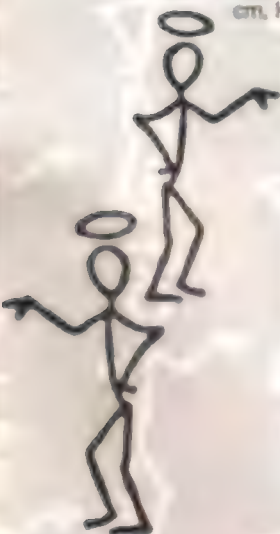
noch schneller:

ABOFAX:

0911 - 28 68 32

ABO-TELEFON:

09122 - 60 61





## Eye Of The Beholder Newsweek Interactive

Obwohl sich bereits abzeichnet, daß in Zukunft wohl verstärkt eigenständige CD-ROM-Produkte auf den Markt gebracht werden, sind die kompletten Konvertierungen immer noch vorhanden. Neues Beispiel: Die Eye Of The Beholder-Saga wurde nun auf eine CD gepreßt. Wenn also noch ein Teil fehlt, der kann sich gleich diese CD zu legen und erhält die beiden anderen Episoden quasi gratis. Ansonsten wurde an Eye of the Beholder, The Legend of Darkmoon und Assault on Myth Drannor nichts geändert, so daß Besitzer der Diskettenversionen keinen Blick riskieren müssen. Die beiden ersten Folgen laufen auf einem 286er, für den dritten Teil wird hingegen ein 386er empfohlen.



**System:** CD-ROM, 286er, VGA  
**Preis:** ca. DM 120,-  
**Erhältlich:** November '93

Diese brandneue Multimedia-CD bietet zwölf Ausgaben der "Newsweek", ausgewählte Artikel der Washington Post und vier Stunden der Sendung "Newsweek on Air". Wie bei vielen Anwendungen dieser Art kann man nach Stichwörtern suchen. Audio- und Videosequenzen lockern die Texte gekonnt auf und Titelhemen werden speziell aufbereitet. Interessierte CD-ROM-Besitzer mit sehr guten Englischkenntnissen werden Newsweek Interactive bestimmt zu schätzen wissen, allerdings ist in Deutschland die angesprochene Zielgruppe doch sehr klein.

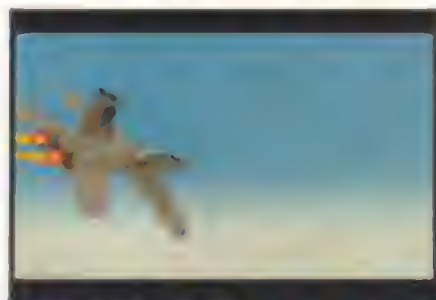


**System:** CD-ROM, 386er, SVGA  
**Preis:** ca. DM 150,-  
**Erhältlich:** November '93

## Strike Commander

Von vielen wird die Umsetzung der Diskettenversion bereits mit großer Spannung erwartet. Auf der Comdex in Chicago wird das neue CD-ROM-Produkt nun in Zusammenarbeit mit Toshiba vorgestellt. Das besonders schnelle Doublespeed-Laufwerk 3401-E wird dem Softwareriesen Origin zur Verfügung gestellt, um ihr stärkstes Actionspiel auch richtig in Szene setzen zu können. Strike Commander hat auf CD-ROM neben den 41 normalen Missionen auch die 21 Aufgaben der Tactical Operations zu bieten. Außerdem wurden neue Musikstücke integriert, die im besten Midi-Sound aus den Boxen schallen. Man darf gespannt sein, vor allem weil auch noch die künstliche Intelligenz der feindlichen Widersacher verbessert wurde. Für Besitzer der Diskettenversion wirft sich natürlich eine Frage auf: "Wird es einen Upgrade-Service geben?" Aber klar, gegen einen bis jetzt noch nicht definierten Aufpreis wird man die Disketten gegen die CD-ROM-Version eintauschen können. Da könnten sich einige Hersteller ein Beispiel nehmen!

**System:** CD-ROM, 386er, VGA  
**Preis:** ca. DM n.B.  
**Erhältlich:** Dezember '93



Lange erwartet, bald da:  
**Strike Commander** auf CD-ROM!



## The Lost Treasures Of Infocom 2

Infocom is back! Obwohl man mit Return To Zork neuerdings eine ganz andere Schiene fährt, erscheint in den nächsten Tagen ein zweiter Teil zur beliebten Lost Treasures Reihe. Echte Prunkstücke wie Bureaucracy, Trinity, Wishbringer und Seastalker werden jedem Softwareveteranen sicher

lich noch ein Begriff sein. Insgesamt befinden sich elf Adventures auf dieser CD-ROM, wenn man die drei Bonusspiele Arthur, Journey und Shogun einmal außer acht läßt. Grafikverwöhnte Abenteurer sollten aber dringend vorgewarnt werden: Info-

com hat in der Vergangenheit lediglich Text Adventures herausgebracht.

**System:** CD-ROM, 286er, CGA  
**Preis:** ca. DM 150,-  
**Erhältlich:** Dezember '93

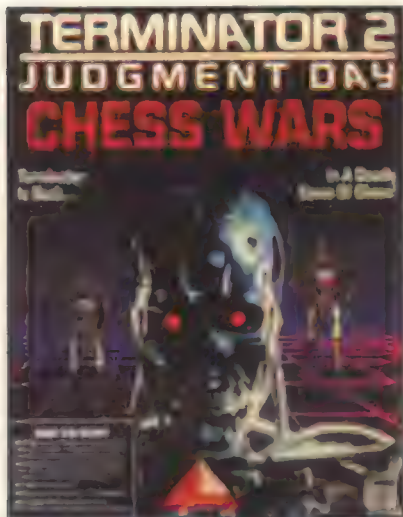




# Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day

**A**ls Diskettenversion fiel diese ungenügende Schwächung im Schatten des Terminators bereits durch, der CD-ROM-Version sollte es allerdings nicht anders gehen. Das Spiel wurde überhaupt nicht verändert, d. h. Terminator 2 Chess Wars - Judgement Day kann in der CD-ROM-

Version nur als Festplattenschoner verwendet werden. Damit diese Fassung nicht ganz so schlecht wegkommt haben die schlauen Programmierer als Bonusspiel noch Grandmaster Chess auf die CD gepackt. Ob das allerdings einen Kaufanreiz bietet? Wir meinen nein!



**Terminator Chess**  
Was ist  
als CD-  
ROM-Ver-  
sion nicht  
viel bes-  
ser als auf  
Diskette.



**System:** CD-ROM, 386er, VGA, SVGA  
**Preis:** ca. DM 130  
**Erhältlich:** November '93

# Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN

**Händler-  
anfragen  
erwünscht!**

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 · Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Elite 2	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 84,90
Lands of Lore	PC	DM 84,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

[illegible]

Die Hersteller und Anbieter der Waren und Dienstleistungen, die in der Liste aufgeführt sind, sind an der Erstellung der Liste beteiligt. Die Liste ist in dieser Liste stehen für Amiga PC CD Rom usw.  
Die Liste ist in dieser Liste stehen für Amiga PC CD Rom usw.  
Die Liste ist in dieser Liste stehen für Amiga PC CD Rom usw.



# Möge das CD-ROM mit Euch sein!

The 7th Guest und Dracula Unleashed waren bislang die

**E**rste Hoffnungsschimmer tauchen schon beim ersten Einlegen der CD auf. Keine Installation? Läßt sich Rebel Assault etwa komplett von CD spielen? Ganz richtig, Rebel Assault verzichtet nämlich völlig auf ein riesiges Steuerprogramm auf Festplatte, so daß man nicht gezwungen ist, erst einmal Speicherplatz in astronomischer Höhe freizuschaffen, nur um ein Spiel von "CD" genießen zu können. Das ist doch schon einmal der richtige Weg, oder? Betrachtet man die übrigen Systemanforderungen, so schreit Rebel Assault geradezu nach einem schnellen 486er mit Double-Speed-Laufwerk, doch tut es ein 386DX mit Single-Speed-CD-ROM auch. Dann kommt man aber auch nicht in den vollen Genuß dieses wahrlich einzigartigen Spiels. In puncto Soundkarte wird die mittlerweile übliche Bandbreite unterstützt, allerdings sollten

einzig wirklich lohnenswerten CD-ROM-Produkte, die wenigstens revolutionäre Grafiken und ohrenbetäubenden Sound bieten konnten. Hinter dem Spielspaß versteckte sich aber oft nur die Begeisterung über die technische Realisation, so daß man schon nach einigen Spielstunden die Lust an ihnen verlor und sie nur noch als wunderschöne Grafikdemo mißbrauchte. Da kommt ein Spiel wie Rebel Assault gerade recht, das der Konkurrenz zeigt, daß sich Gameplay, Grafik und Sound doch unter einen Hut bringen lassen.

Besitzer einer General-Midi-fähigen Karte gleich vorgewarnt werden, denn sämtliche Musikstücke und Soundeffekte wurden direkt aus dem Film digitalisiert, so daß die evtl. vorhandene High-End-Hardware nicht genutzt werden kann.

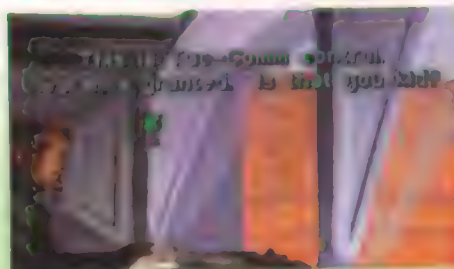
Die Story von Rebel Assault basiert auf den hinreichend bekannten Star Wars-Filmen, die jeder echte Cineast mindestens einmal in seinem Leben gesehen hat. Man übernimmt die Rolle eines unerfahrenen Rebellen, der im Laufe des Spiels phantastische





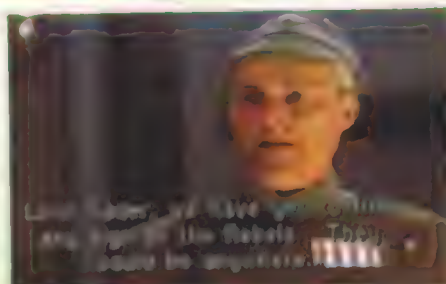
## Aller Anfang ist schwer

Rebel Assault wirft den Spieler nicht einfach in die unendlichen Weiten des Alls, sondern bildet ihn langsam, aber sicher zum Top-Piloten aus. Material- und Personalverluste können sich die Rebellen beim besten Willen nicht leisten. Die erste Mission besteht darin, einen Canyon möglichst unversehrt zu durchfliegen und damit seine Qualitäten unter Beweis zu stellen. Dabei muß man nicht nur einem vorgegebenen Weg stupide folgen, sondern sich oft entscheiden, ob man nun links oder rechts an einem Berg vorbeifliegen möchte.

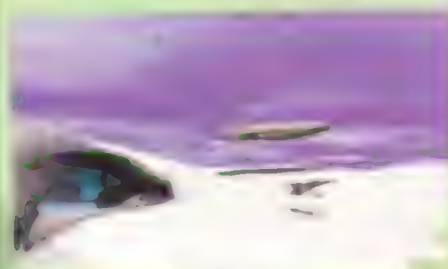


## Die Zwischensequenzen

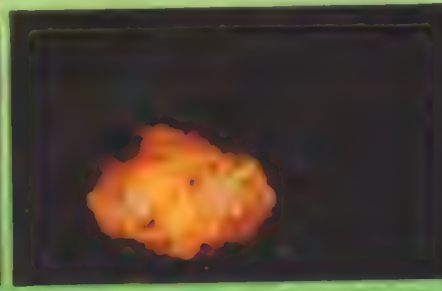
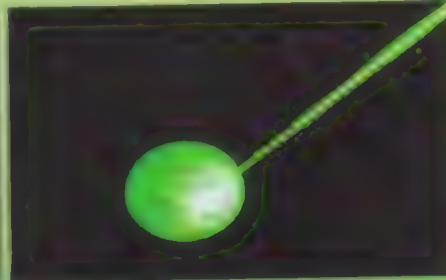
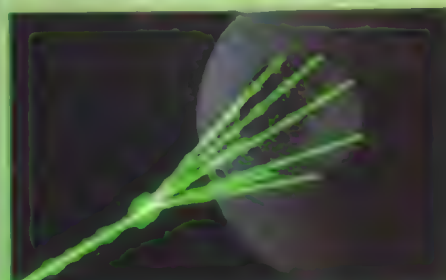
Rebel Assault kann mit wunderschönen Zwischensequenzen aufwarten, die zum größten Teil aus den Filmen stammen. Fast jede Szene wurde digitalisiert und dann nachbearbeitet, um den hohen Qualitätsansprüchen gerecht zu werden. Das Resultat ist eine einzigartige Atmosphäre, die dem Spieler das Gefühl gibt, selbst Mitglied der Rebellen zu sein. Die brillanten Sprachausgaben wurden sauber digitalisiert und üben einen besonderen Reiz auf den Spieler aus.



**Bevor es zur Evakuierung und zum Kampf auf Hoth kommt, darf man ein kurzes Gespräch zwischen Darth Vader und einem Untergebenen verfolgen. Hervorragend: die saubere Sprachausgabe!**

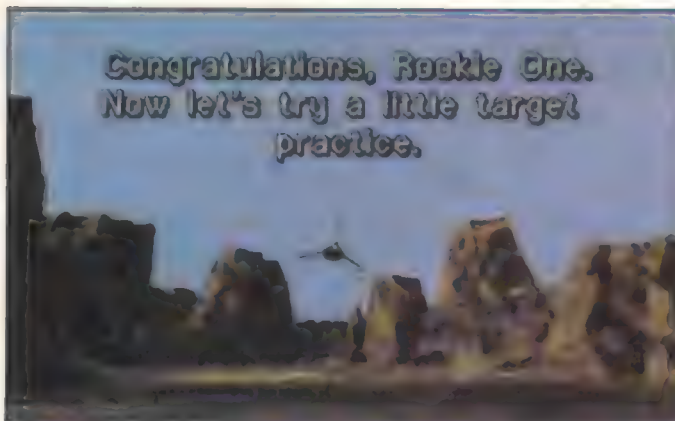


**Der Kampf auf Hoth ist nicht zu gewinnen. Man kann lediglich ein wenig Zeit herausholen, um eine schnelle Evakuierung möglich zu machen. Wie im Film beschützt ein gewaltiges Lasergeschütz die flüchtenden Schiffe.**



**Eine schreckliche Szene aus dem ersten Teil der Star Wars-Saga. Alderaan, der Heimatplanet von Prinzessin Leia, wird Opfer eines entsetzlichen Experiments. Der Todesstern stellt seine Macht unter Beweis!**





Am Ende einer Mission wird ein Passwort ausgegeben, mit dem man immer wieder starten kann.

Abenteuer erlebt; immer mit dem Ziel vor Augen, für die gerechte Sache zu kämpfen und dem Imperium die Stirn zu bieten. Wer die Filme in sich hineingeschlungen hat wird zahlreiche Szenen wie

dererkennen, aber auch auf vollkommen neue Sequenzen stoßen. Auf diese Weise bleibt Rebel Assault für hartgesottene Fans und unkundige Neulinge gleichermaßen interessant



## Die Eiswüste Hoth



Die Eiswüste Hoth ist ein grafischer Leckerbissen. Die imperialen Läufer bahnen sich unaufhaltsam ihren Weg, und das Ziel des Piloten besteht nun darin, die Ungetüme irgendwie zur Strecke zu bringen. Exakt 100 Salven halten diese stählernen Blester aus, so daß man schon zahlreiche Anflüge benötigt, um einen weiteren Sieg für die Rebellen zu erringen.

## X-Wing für CD-ROM?

Viele Fans vom knapp acht Monate alten X-Wing werden sicherlich fragen: "Ist Rebel Assault der Nachfolger zu X-Wing? Handelt es sich um X-Wing für CD-ROM?" Klare

Antwort: Nein! Es liegt zwar die gleiche Story zugrunde, aber von einem Nachfolger kann man auf keinen Fall sprechen. X-Wing geht eher in die Richtung Simulation und Rebel Assault ist ein reinrassiges Action-Spiel, wie es auch in der Spielhalle stehen könnte. Eindeutiges Indiz

## Kampf gegen Stormtroopers

Wer jetzt denkt, daß Rebel Assault nur atemberaubende Weltraumaction à la X-Wing zu bieten hat, liegt falsch. Rebel Assault ist mehr. Nachdem die imperialen Läufer auf dem Eisplaneten Hoth aufgehalten wurden, muß der Pilot aufgrund eines technischen Defekts notlanden und lediglich mit einem Handlaser bewaffnet versuchen, einen Stützpunkt der Stormtroopers zu durchqueren. Die weißen Fieslinge tauchen dabei blitzschnell aus einem Hinterhalt auf und nur unmenschliche Reaktionen können den Spieler vor dem vorzeitigen Aus retten.



Die Zwischensequenz vor dem Actionspektakel im Inneren der Höhle gehört zum besten, was man je auf CD-ROM gesehen hat. Diese wurde allerdings nicht digitalisiert, sondern Byte für Byte von gewieften Programmierern entwickelt.



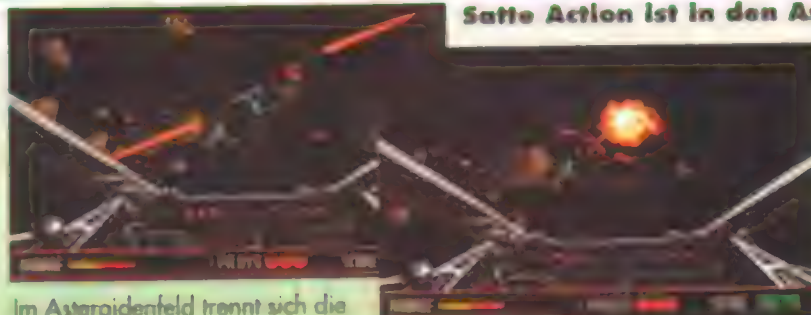


dafür ist die Tatsache, daß man seinen Raumjäger nur in sehr eingeschränktem Maße unter Kontrolle hat, d. h. eine automatische Steuerung gibt die grobe Richtung vor und der Spieler muß lediglich die letzten Korrekturen übernehmen, um beispielsweise einem Asteroiden auszuweichen. Auf diese Weise bleibt der Spielspaß an der Höchstgrenze und der Computer muß sich nicht mit unnötigen Berechnungen aufhalten, die das Spiel nur sehr viel langsamer machen würden.

## Die Spielbarkeit

Viele haben mittlerweile enttäuscht hingemommen, daß man bei CD-ROM-Spielen nur interaktiv in die fest vorgegebene Handlung eingreifen kann. Daß dies ein Trugschluß ist, stellt Rebel Assault mehr als deutlich unter Beweis. Es wäre ja auch wirklich langweilig, wenn man nur Befehle à la "fliege nach links und schalte an" und "fliege nach rechts" eingeben könnte. Nein, bei Rebel Assault nimmt man selbst das Steuer bzw. den Joystick in die Hand und nimmt aktiv am Geschehen teil. Hier liegt

## Das Asteroidenfeld



**Satte Action ist in den Asteroidenfeldern geboten. Lange Trainingseinheiten sind zwingend notwendig, um Erfolg zu haben.**

Im Asteroidenfeld trennt sich die Spreu vom Weizen. Zwar gibt ein Autopilot den ungefähren Weg vor, doch die letzte Feinregulierung muß man selbst übernehmen. Da zu kommen dann noch die zahlreichen TIE-Fighter, die dem Piloten das Leben schwermachen und oft vom eigentlichen Ziel - das Asteroidenfeld unbeschadet zu verlassen - ablenken. Zu groß ist die Versuchung, die hinterhältigen Gegner mit einem Treffer außer Gefecht zu setzen.



allerdings auch der einzige Knackpunkt: die verschiedenen Raumjäger lassen sich nur sehr unpräzise steuern und man muß schon einige

Stunden investieren, um die Steuerung voll kommen in den Griff zu bekommen. Das gleiche gilt für die Zielautomatik. Zwar erscheint ein beruhigendes "locked" auf

dem Bildschirm, sobald man einen TIE-Fighter im Visier hat, doch verschwindet diese Meldung meistens so schnell wie sie erschienen ist. Die Folge ist zu Beginn ein unkontrolliertes "Gerühre", mit dem man nur selten zum Erfolg kommt. Wer jedoch Zeit und Lust hat, zahlreiche Trainingseinheiten vor dem Bildschirm zu absolvieren, den wird dieser Punkt kaum stören.

## And the winner is: Rebel Assault

Rebel Assault läßt alle Mitbewerber auf dem Sektor CD-ROM geradezu lächerlich aussehen. Angefangen bei der herausragenden Grafik über den hinreißenden Sound bis zum gelungenen und für CD-ROM einzigartigen Gameplay, kann Rebel Assault mehr als überzeugen. Gleichzeitig hat LucasArts mit diesem Spiel die Maßlatte für zukünftige Spiele höhergelegt, so daß man sich durchaus auf die Neuerscheinungen der nächsten Wochen und Monate freuen darf. Eine neue Ära der Computerspiele zeichnet sich ab!

Oliver Menne ■

## Training auf Endor



Kurz vor der letzten Schlacht muß sich der Spieler noch einmal einem letzten Training unterziehen. Der grüne Planet im Yavin-System



bietet wieder herrliche Übungsmöglichkeiten. Mit atemberaubender Geschwindigkeit zischt der X-Wing durch die tiefen Schluchten und man muß ganz nebenbei auch noch einige Zielobjekte aus der Welt schaffen. Eine der schwierigsten Aufgaben im ganzen Spiel.

## SPECS & TECHS

ENV	Audio
ENG or	Soundblaster
MO	QAW
CMAD MO	General Mod
MEMSMD AD	VGA
Audio	SVGA

### BESONDERHEITEN

- keine Diskettenversion geplant.

### CD-ADVANTAGE

sehr gut

## RANKING

### Simulation



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 119,-

HERSTELLER  
LucasArts



Mad Dog McCree

# A Blaze of

**Aus Spielhallen ist die Idee bereits hinlänglich bekannt: Als Westernheld greift man mit dem eigenen Colt in den Verlauf einer Halunkenstory ein. Jetzt landet eine Variante dieses Ballerspektakels auch in Ihrem Wohnzimmer.**

**D**er Hersteller American Laser Games demonstrierte schon vor zehn Jahren durch Automatenspiele mit eingebauter Laser Disk, was heute unter Multimedia verstanden wird. Auf der schallplattengroßen Bildplatte waren zahlreiche Videoclips untergebracht, die dem Spieler vortäuschten, in einem tatsäch-

lichen Spielfilm eingreifen zu können. Einer der bekanntesten Laser Disk-Automaten trug den Namen Mad Dog McCree und er versetzte den Spieler mitten in den Wilden Westen, wo er in zahlreichen Schießduellen mit Schurken und Banditen seine Schnelligkeit und sein Augenmaß auf die Probe stellen konnte. Der Spielauto-

mat verfügte neben einer meterhohen Filmleinwand auch über einen "echten" Trommelrevolver, was dem Spiel einen ganz besonderen Reiz verlieh. Bei der PC-Version von Mad Dog McCree mußten natürlich zahlreiche Einschnitte vorgenommen werden: Zum einen wurde die Auflösung der Videosequenzen auf ein PC-verträgliches Maß reduziert, zum anderen greift der Spieler nicht mehr wie seinerzeit beim Spielautomaten auf einen Plastikrevolver, sondern auf die vertraute Computermouse zurück.

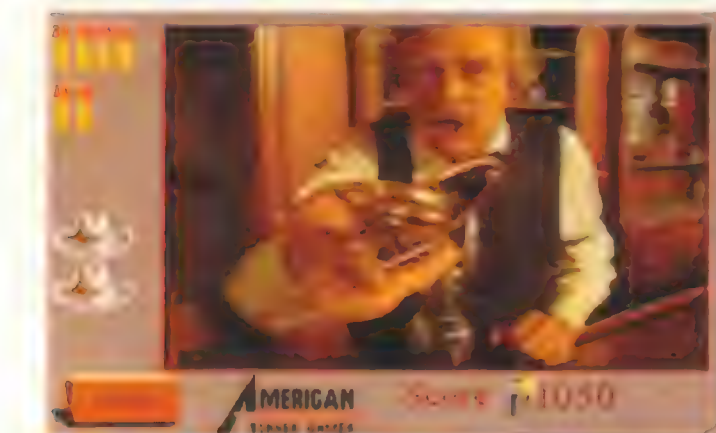
## Die Story

Schauplatz der pulverdampfenden Geschehnisse ist eine kleine Wildwest-Stadt, wie sie jeder aus Hunderten von Westernfilmen kennt. Ein Saloon, ein Gefängnis und eine Bank gehören ebenso zur Serienausstattung wie die obligatorische Schurkenbande, die mit gelegentlichen Überfällen auf den

Saloon, die Bank oder eben das Gefängnis das Wildwest-Leben erst so richtig lebenswert macht. Als Fremder auf Durchreise, der nach reichlich Flaschenschießen natürlich genug Erfahrung im Umgang mit seinem Smith&Wesson hat, werden Sie angeheuert, die Stadt von dem Griff der Banditen zu befreien. Der berühmte Schurke, der die Stadt terrorisiert und zu allem Übel auch noch den Bürgermeister und dessen liebliche Tochter in seiner Gewalt hat, ist kein geringerer als der skrupellose Mad Dog McCree. Der örtliche Sheriff wurde kurzerhand in sein eigenes Gefängnis gesperrt und auch sonst ist alles in der Hand von McCrees Gefolgsleuten. An jeder Straßenecke und in jedem Schuppen warten schießwütige Banditen auf Sie und es gehört schon eine sehr lockere Kanone (aber kein bißchen Grips) dazu, den Bürgermeister und seine Tochter aufzuspüren und zu befreien.

## How tough are you?

Ihr erster Weg führt Sie in den Saloon, wo Sie der Barkeeper gleich unterrichtet, daß sich hier ausschließlich McCrees Leute herumtreiben. In dem Spiel wird nicht lange gefackelt: Schon nach wenigen Sekunden Videosequenz muß Ihr Colt sprechen. Mit dem Mauscursor nehmen Sie die fünf Schurken einen nach dem anderen aufs Korn. Nur wenn Sie schneller waren als Ihre Gegner, überleben Sie und der Barkeeper die Schießerei. Als Belohnung erhalten Sie die Schlüssel für die Zelle, in der der Sheriff seine Stunden fristet. Der wiederum verrät, nachdem Sie ihn befreit haben, wo Sie Ihre Suche fortset-



**Wie der gleichnamige Spielautomat: Mad Dog McCree hat grafisch viel, aber spielerisch wenig zu bieten. Trotzdem macht es zumindest für einige Zeit eine Menge Spaß.**





# Glory...



zen sollen. Und so weiter und so fort - viel Spielraum zu eigenständigem Handeln wird in *Mad Dog McCree* nicht gerade gelassen. Gefragt ist lediglich eine schnelle Hand und ein gutes Auge. Die Bedienung ist unglaublich simpel: Mit der Maus bewegen Sie ein Revolver-Symbol über den Bildschirm und wenn Sie den Zeitpunkt für richtig befinden zu schießen, feuern Sie mit der linken Maustaste. Der Trommelrevolver wird mit der rechten Maustaste nachgeladen. Trotz der Einfach-Handlung sollten Sie nicht wahllos in die Menge feuern: Registriert wird ein Schuß nur dann, wenn einer der Schurken auch zum Halfter greift, außerdem sind die Bösewichte auch stets

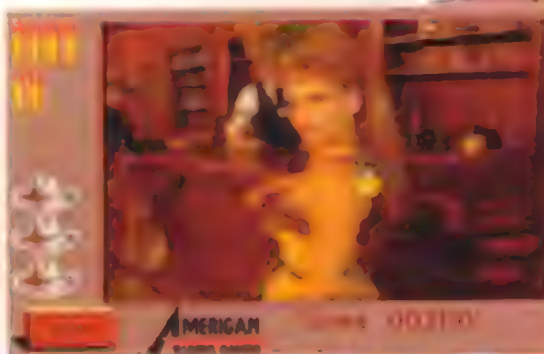
fair genug, nicht gleichzeitig auf Sie zu feuern. Es gilt, den Videoclip aufmerksam zu verfolgen und auf die Handbewegungen jedes einzelnen Banditen zu achten. Wer zuerst zieht, muß auch zuerst ins Visier genommen werden. Eine falsche Mausbewegung oder eine zu träge Reaktion wird mit Abzug eines Ihrer drei Leben bestraft. Ebenso wird auch das versehentliche Erschießen eines unbeteiligten Passanten geahndet.

Die Einschnitte, die bei der PC-Version bei Grafik und Sound gemacht wurden, werden durch eine gute Ausstattung abgemildert: Gespielt werden kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Greenhorns sollten sich in der Stufe "Deputy" versuchen, während erfahrene Cowboys mit ordentlich Kerben im Gürtel den "Marshall" anwählen können. Der Spielstand kann an jeder beliebigen Stelle

abgespeichert und fortgesetzt werden. Außerdem steigert die Bewertung der eigenen Schießkünste in Punkten den Langzeitspaß.

Thomas Borovskis ■

**Im Saloon entzückt die blanke Schulter der Bardame.**



## Statement

Das wird aber auch langsam Zeit! Nachdem der Markt für echte CD-ROM-Entwicklungen seit *The 7th Guest* stagnierte, erscheinen rechtzeitig zu Weihnachten gleich drei davon. *Mad Dog McCree* hat Licht und Schattenseiten: Wen die simple Baller-Handlung nicht weiter stört, bekommt ein Actionspiel, das immer wieder für Kurzweil sorgt (Auf langweiligen Parties ein absoluter Renner!). Andererseits reizt das Spiel zwar handelsübliche CD-ROM-Laufwerke, aber nicht den Rest der Hardware zufriedenstellend aus. Aus der SoundBlaster-Karte quatscht und klirrt es, daß einen berechtigte Angst um die Lautsprecherboxen befällt. Auch grafisch wurden einige Kompromisse eingegangen: Zwar ist der animierte Bildausschnitt angenehm groß, dafür sind die Videosequenzen aber teilweise sehr gruselig und verschwommen. Der innovative Charakter des Actionspiels darf natürlich nicht übersehen werden: Wer Ballerspiele liebt und sich für echtes Multimedia begeistern kann, dem wird *Mad Dog McCree* sicher gefallen.



**Im wilden Westen ein alltägliches Bild: der Totengräber bei der Arbeit.**

## SPECS & TECS

ENG	ALB
PRO or	Soundblaster
MD0.5MB	Random
CDROM MD	General MIDI
MEM 512 KB	VGA
Audio	SVGA

**BESONDERHEITEN**  
Actionspiel rein auf CD-ROM

**CD-ADVANTAGE**  
sehr gut

## RANKING

### Action



**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 100,-

**HERSTELLER**  
American Laser Games



Critical Path

# Performance-Test

Schon seit gut zwanzig Jahren träumen Programmierer vom sogenannten interaktiven Film. Was auf den langsamen Röhrenrechnern ein Ding der Unmöglichkeit war, nahm vor gut zehn Jahren in amerikanischen Spielhallen seinen Lauf. Mit *Dragons Lair* realisierte man das damals technisch Machbare, allerdings war es auch ein Musterbeispiel an schlechter Spielbarkeit.

Immer wieder machten mutige Programmiererteams zaghafte Versuche, den Traum zu verwirklichen - doch der große Durchbruch blieb stets aus. Auch Critical Path ist ein Vertreter dieses Genres und wieder wurde fast an die technischen Grenzen gegangen: Die fälschlicherweise als Action-

sequenzen holt aus dem Rechner das letzte Megahertz heraus

## Starke Frauen ...

Critical Path spielt in einer postapokalyptischen Zeit, in der reiche Herrscher all ihre kranken Phantasien verwirklichen können. So wird der

Hubschrauber eines Söldnertrupps kurzer hand vom Himmel geschossen - die beiden Soldner können zwar überleben, der Hubschrauber ist aber flugunfähig. So macht sich Kate, eine habsche, gut trainier-



te Kampferin auf der Vong ein kleines aber wichtiges Ersatzteil zu suchen - zufälligerweise genau in der Fabrik, von der aus sie beschossen wurde! Der Spieler übernimmt nun keineswegs den Part Kates, sondern den des Piloten, der sich in einem kleinen Kontrollraum der Fabrik geschlichen hat. Von hier aus versucht er, Kate durch die Anlage zu leiten und ihr bei allen Widrigkeiten zu helfen. Der kranke Geist des General Minh hat sich einiges einfallen lassen, um die Gebäude hübsch einzurichten: an vielen Stellen sind fernsteuerbare Waffen und Fallen versteckt, die nur zu dem Zweck errichtet wurden, das eigene

genmanipulierte und apathische Gefolge zu quälen und zu töten. Gegen all diese Fallen und zombieartigen Menschen (von ihrem Herrscher liebevoll "Blutorangen" genannt) muß sich die schwach bewaffnete Kate zur Wehr setzen.

## ... irre Herrscher ...

Der Kontrollraum besteht aus einem Monitor, der die Sicht verschiedener Überwachungskameras und Kates Helmkamera anzeigt, einer Tastatur zur Kommunikation mit Kate und einem Kontrollpanel, mit dem sich die Anlagen der Fabrik steuern lassen. Das wichtigste



Der freundliche General Minh heißt seine Besucher willkommen.



Nicht Ripley, sondern Kate! Die Aufgabe dieser starken Frau ist aber genauso gefährlich.





**Gemalt oder gescannt? Bei Critical Path sind kaum noch Unterscheidungen möglich, zumal die Bilder manchmal in 32768 Farben brillieren.**

Instrument ist aber ein elektronisches Zahlenschloß, das der Aktivierung einiger sehr hübscher Waffen dient. Hiermit lassen sich Maschinengewehre, elektrische Stühle und vieles mehr steuern, wobei über zu betonen ist, daß diese gewiss so verwundbar ist, wie ihre Geener auch. Der Kontrollraum ist übrigens nicht der einzige auch der paramilitärische Marscher sitzt an den gleichen Hebeln der Macht und versucht, Kate das Leben möglichst schwerzumachen (und auszuschalten). Was dieser von der ganzen Angelegenheit halt, wird schnell klar: über den Bildschirm übermittelt er eine Botschaft, in der er Kate in seinem "Palast" willkommen heißt und sich eine möglichst aufregende Jagd wünscht. Langeweile scheint sein größtes Problem zu sein. Darauf weist auch sein Notizbuch hin, das der Spieler im Kontrollraum findet. Immer neue Ideen läßt sich der an einen südamerikanischen Diktator erinnernde Minh einfallen, um seine Untergebenen auf möglichst kurzweilige Art zu quälen. Immerhin erfährt man durch das Notizbuch einiges über die Steuerung der Waffen: genü-

gend Allgemeinwissen und Ausdauer beim Entziffern der Krakeleien vorausgesetzt. Kate bewegt sich weitgehend selbstständig durch die Fabrik, die Möglichkeit der Kommunikation wird nur sehr selten verlangt. Hauptsächlich ist der Spieler mit dem Steuern verschiedener Apparaturen beschäftigt, um Kate den Weg zu ebnen. Gelingt dies nicht, da der Gegner eingeschaltete Geräte unbemerkt wieder abgeschaltet hat oder nicht die richtige Taste gedrückt wurde, hat dies stets den gewaltvollen Tod der Heldin zur Folge, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen.

### ... eine explosive Mischung

Die Grafik ist das brillianteste, was jemals über den Monitor geflimmert ist: Gut vierzig Minuten Actionsequenzen in 32768 Farben, auch die wenigen unbewegten Bilder können mit dieser Pracht aufwarten. Zahlreiche Stuntmen gaben für die Szenen ihr Bestes. Auch der Sound setzt Maßstäbe, da neben der ständigen situationsabhängigen Hintergrundmusik

auch eine glasklare Sprachausgabe zu hören ist. Um sich nicht mit hunderten von Super VGA-Karten herumzürnen zu müssen, haben sich die Programmierer eines einfachen und zukunftsweisenden Tricks bedient: Critical Path ist eine Windowsanwendung. Dieser wohl unumgängliche Kniff bringt aber auch die bekannten Nachteile mit sich: um dem Spiel die nötigen Systemressourcen bieten zu können, sollten wirklich alle Hintergrundanwendungen geschlossen werden, ein schneller Rechner mit 8 MB RAM zur Verfügung stehen und eine Beschleuniger-

grafikkarte dürfte auch nicht schaden. Von der unterstützten Auflösung 640 x 480 bleibt für die Filmeinlagen auch nicht viel übrig: 240 x 180 Pixel mißt der Monitor des Kontrollraums, auf dem sich alles abspielt. Dafür reicht aber immerhin bereits ein CD-ROM-Laufwerk einfacher Qualität, um im 256-Farben-Modus flüssige Bilder zu liefern. Nicht umsonst findet sich auf der CD der dezenteste Hinweis, daß für optimale Performance die gesamte CD auf eine Festplatte kopiert werden sollte.

## Fazit

Critical Path ist ein weiterer Schritt in Richtung interaktiver Film. Die Qualität des Programms läßt eigentlich keine Wünsche offen, nur wird leider das Abweichen vom Drehbuch stets mit dem Tod bestraft, ein Indiz dafür, daß die Speicherkapazität einer CD knapp wird für ein privates Hollywood zu reichen. Die Einflußmöglichkeit des Spielers hat im Vergleich zu seinen Vorgängern im Bereich interaktiver Filme etwas zugenommen und hat viel Spielraum wie Dragons Lair nicht mehr zu tun - auf der Interaktionskala erhielt Critical Path volle Punktzahl. Wegen der gewaltvollen Handlung gilt das Spiel aber eher als Action-Handel, vor allem die Abschlussszene, in der der Kaiser mittels einer Rakete ins Zeitliche segnet, ist mehr als fragwürdig.

Harald Wagner ■

## SPECS & TECS

1 MB	Audi
256 MB	Soundblaster
100 MB	Editor
100 MB	General Mail
100 MB	VGA
Audi	SVGA

### BESONDERHEITEN

- benötigt Windows
- benötigt 4 MB RAM

### CD-ADVANTAGE

sehr gut

## RANKING

### Arcade-Adventure



PREIS lt. Hersteller  
ca. DM 170,-

HERSTELLER  
Media Vision



## Tornado

## Wirbelwind

**G**anz ohne spielerische Erweiterung geht die CD-ROM-Version von Digital Integrations Tornado ins Rennen. Genau wie das gleichnamige Flugzeug, ist auch die Flugsimulation eine rein europäische Entwicklung.

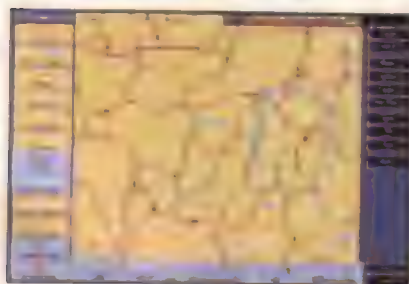
In Zusammenarbeit mit der British Aerospace und der Royal Air Force wurde diese Simulation entwickelt, die in Szenekreisen als die bisher realistischste gehandelt wird. Im Gegensatz zu den meisten anderen Simulationen wurde bei Tornado auf einen durchgehenden Handlungsstrang verzichtet. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Mission-Editor, mit dem der Spieler sich seine eigenen Einsätze konstruieren kann. In der Luft bekommt man die Realitätsnähe erschreckend genau zu spüren: Ohne einge-



Bei der CD-ROM-Version von Tornado hat sich wenig geändert.

hende Beschäftigung mit dem Handbuch und den Trainingsmissionen ist selbst im "Easy"-Modus nicht viel zu machen. Sehr interessant ist die Möglichkeit, Tornado über Modem oder Nullmodem mit einem Freund zu spielen. Wie bereits erwähnt, hat sich an der CD-Version von Tornado nicht allzu viel geändert. Einige Bugs wurden entfernt, ansonsten blieb alles beim alten. Um den Platz auf der CD richtig auszunutzen, wurden immerhin noch zehn Lieder des bisher separat erhältlichen Tornado-Soundtracks mit auf die Scheibe gepackt. Ein weiterer Vorteil gegenüber der Disketten-Version ist, daß die CD-ROM direkt gespielt werden kann und kein Platz auf der Festplatte verbraucht wird.

Thomas Borovskis ■



## Return to Zork

## MPC-Rückkehr

**H**albe Sachen haben die Spezialisten der Infocom Adventure-Schmiede schon immer verschmält. Deshalb wurde nach der Disketten-Version von Return to Zork auch keine kreative Pause eingelegt, sondern munter an der CD-ROM-Fassung des Multimedia-Ereignisses gebastelt. Hauptverbesserung sind die 25 Audio-Tracks, die während des Abenteuers ertönen. Da die Disketten-Version die Ohren nicht so recht überzeugen konnte, wird erst durch den CD-Einsatz erkennbar, daß hier namhafte Profis am

Soundtrack beteiligt waren. Indessen wurden die Mängel der MIDI- und Effektabteilung leider nicht behoben. So klingen die zahlreichen digitalisierten Sounds immer noch sehr primitiv.

Bei der Grafik verhält es sich ähnlich. Neben einem tollen Intro hält Return to Zork nun auch 3D-Animationen für Sie bereit. Wie schon bei der Giga-Rätselkiste, The 7th Guest, kann man sich nur auf fest vorgeschriebenen Pfaden bewegen, da die Sequenzen vorberechnet auf der CD gespeichert sind und nur noch abgespielt

werden. Leider wurde auf einen SVGA-Modus verzichtet, der die Schauspieler und Videoeinspielungen sicherlich in ein besseres Licht gerückt hätte.

Trotz der genannten Mängel ist Return to

Zork ein gebührender MPC-Auftakt für die ehemaligen Text-Akrobaten. Es bleibt abzuwarten, ob man bei den Nachfolgern aus den gemachten Fehlern lernt.

Thomas Brenner ■



Tolle Grafiken hat auch die Diskettenversion zu bieten.

## SPECS &amp; TECS

EMS	AdLib
386 or 486	Soundblaster
MD 2 MB	Roland
CD 2 MB	General MIDI
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

## BESONDERHEITEN

- Zehn Songs vom Soundtrack enthalten

## CD-ADVANTAGE

ausreichend

## RANKING

## Simulation

75% 65% 55% 76%



PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-

HERSTELLER Digital Integration

## SPECS &amp; TECS

EMS	AdLib
386 or 486	Soundblaster
MD 2 MB	Roland
CD 143 MB	General MIDI
MEM 600 KB	VGA
Audio	SVGA

## BESONDERHEITEN

- 25 Audio-Tracks

## CD-ADVANTAGE

gut

## RANKING

## Simulation

80% 80% 85% 79%



PREIS lt. Hersteller ca. DM 140,-

HERSTELLER Infocom/Activision



# Die TOP GAMES '93

PLAY TIME PLAY TIME PLAY TIME

Die besten Computer- und Videospiele des Jahres

## DIE TOP GAMES 1993

Die 100 besten Spiele des Jahres '93 im PLAY TIME Sonderheft 2!

Die 100 besten Spiele dieses Jahres ausführlich getestet und neu bewertet von Deutschlands größter Fachredaktion für Computer- und Videospiele. 6 Genres im Überblick: Action, Adventure, Rollenspiele, Simulation, Sport und Strategie.

für nur DM 9,80

HOL DIR DEN GAMES-GUIDE '93

Ultimative und faszinierende Orientierungshilfe

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Computer-Anwalt auskostet, der hat Postkarte steht mit folgender Adresse: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 22, 90 451 Nürnberg** und abschickt, der nimmt an der Verlosung teil. **10 BAGKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) ist. Einsendeschluß ist der 28. Februar 1993. Das Rechtswort ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus Nr.

PLZ, Ort

COMPUTEC PTSH PG

Ab 1. Dezember im Handel erhältlich!



Revell Backroad Racers

# Digital Tuning

**Nach dem beeindruckenden Auftakt der Motor Stars von Revell bringen die Modellbauprofis schon nach zwei Monaten eine Nachfolger-CD auf den Markt. Doch leider konnten nicht alle Schwachpunkte des Vorgängers behoben werden.**

**M**odellbauanleitungen im CD-ROM-Stil nach unglaublichem Lächeln mußten auch Spötter beim Betrachten der Motor Stars eingestehen, daß dies der richtige Schritt zu einer neuen, zukunftsweisenden Technik ist. Wie es sich für ein Debüt gehört, hatte das Premierenwerk des Modellbauerzweiges Revell dennoch mehrere Schwachpunkte. Diese waren



**Augenfreudige Animationen, wie sie nur von der CD-ROM kommen können.**

zwar weniger im Bereich der Modellanleitung, dafür aber umso markanter in der "sensationellen" Fahrsimulation zu finden. Langweilige Streckenführung



**Im Tuning Shop bekommen Sie die Teile für den obligatorischen Burn Out!**



**Diesmal bietet Revell unterschiedlichste Fahrstrecken an.**

ben. Ausfahrten durch herrliche Wälder, über gefährliche Bergpässe und neben gepflegten Badestränden stehen diesmal auf dem Fahrplan zur Rennstrecke. Alles schön und gut. Doch in Sachen Handling und Zuckeln haben sich leider keine Innovationen breitgemacht. So kann man das 3D-Racing wieder nur als netten Versuch, aber keineswegs als vollwertige Fahrsimulation bezeichnen.

Besser sieht es da schon in der Modellbau-Abteilung aus. Nach bewährtem Konzept stehen Explosionszeichnung, Step by Step-Anleitung und viele Tips zum Finishing für den Hobby-Bastler zur Verfügung. Mit von der Partie sind diesmal die amerikanischen Klassiker Malibu SS PRO, Hemi Cuda Boss 302 Mustang und eine 67er Chevelle. Beim Anblick der getunten Schlitten wird es wohl jedem Manta-Mann die Tränen in die Augen treiben. Für absolute Fanatiker bietet sich sogar noch die Möglichkeit, das ein oder andere Power-Utilisil in die Boliden einbauen zu lassen. Spoiler, Turbo Charger und Nitro-Einspritzung. Macho-Herz, was willst Du mehr?

Thomas Brenner ■

und "Zuckeldarstellung" führte dazu, daß eingeschworene Modellbauer nur selten zu einem Ausflug auf die digitale Rennstrecke überredet werden konnten.

## Von Turboladern und Spoilern

Bei der neuesten Veröffentlichung der Build & Race-Serie wurde fleißig an den genannten Schwächen gearbeitet. Zu mindest was Grafik und Streckenführung anbelangt, haben sich die Programmierer schon etwas mehr Mühe gege

**SPECS & TECHS**

ENR	AdLib
286 or	SoundBlaster
160	8 MB
CD-40 MB	General Mod
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

**BESONDERHEITEN**  
- Modellbausatz in der Packung

**CD-ADVANTAGE**  
**Gut**

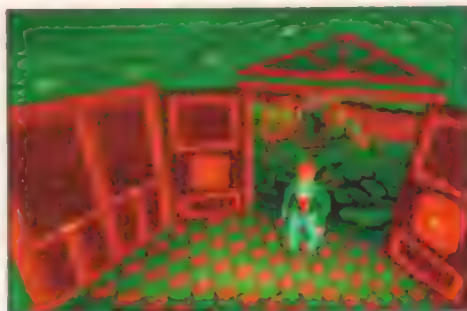


Alone in the Dark

# Düster

Kein Adventure hielt uns in der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres so in seinem Bann wie Alone in the Dark. Kurz vor dem Erscheinen des zweiten Teils gibt es jetzt die CD-Version.

Die ersten Previews für Alone in the Dark 2 sind schon geschrieben, aber erst jetzt konnte man sich bei Infogrames dazu entschließen, den ersten Teil auf CD-ROM zu bringen. Zu mindest äußerlich mutet das Spiel als stark verändert an. Die Packung wurde neu gestaltet und erinnert nur durch den Titel an die über ein Jahr alte Diskettenversion. Die CD enthält aber ohne jegliche Veränderung die bekannte Gruselstory: Der Maler Jeremy Hawthorn ist vor einigen Tagen gestorben und Sie als Detektiv (oder wahlweise Detektivin) müssen sein mysteriöses Ableben näher untersuchen. Schauplatz des ungewöhnlichen 3D-Adventures ist die Villa Derceto, in deren Räume sich Fallen, Monster und Gespenster nur so häufen. Spielerisch und grafisch hat sich wie erwähnt nichts in der CD-Version verändert.



Für CD-ROM-Laufwerke mit Audio-Ausgang wird allerdings Sound direkt von der CD geboten. Ein weiterer Vorteil zur Diskettenversion ist die beseitigte Kopierschutzabfrage, man kann also nach dem Einlegen gleich loslegen. Als zusätzlicher Bonus für die Käufer der CD befindet sich noch ein kleines Spiel, Jack in the Dark, auf der Silberscheibe, das bereits auf verschiedenen Messen zu sehen war. Bei Jack in the Dark helfen Sie einem kleinen Mädchen am Halloween-Abend aus einem verhexten Spielwarengeschäft zu entkommen. Eine nette Gruselschicht, die Ihnen hilft, die Zeit bis Alone in the Dark 2 zu überbrücken.

Thomas Borovskis ■

## SPECS & TECS

EMM	AdLib
386 or	Soundblaster
HD 10 MB	Sound
CD 12 MB	General 486
MEM 800 KB	VGA
Audio	SVGA

**BESONDERHEITEN**  
- Zusatzspiel:  
Jack in the Dark

**CD-ADVANTAGE**  
befriedigend

## RANKING



**PREIS lt. Hersteller**  
ca. DM 120,-

**HERSTELLER**  
Infogrames

# Damit bist Du unschlagbar!

**PLAY TIME**  
Das Computer und Videospiele-Magazin

**Elite II**  
**Sonic Spinball & Sonic CD**  
**Der Jaguar von Atari**

**PLAY TIME TESTEN!**

**DM 5,90**

**Wie ich mit PLAY TIME teste!**  
Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich eine Ausgabe nach Erhalt der Ausgabe nicht mag, bekomme ich PLAY TIME im Abonnement für nur DM 69,- Jahr!

**COMPUTER PLAY TIME**

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postleitzahl: \_\_\_\_\_

Stadt: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Ich bestätige, dass die oben angegebenen Daten richtig sind.

Dieses Abonnement können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist ist die Abmeldung Ihrer Bestellung an den Verlag zu richten. Die Rückgabe des Abbestellscheins ist erforderlich. **COMPUTER VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach 60 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

**Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!**



# Deutsche Hersteller auf d

**Für drei Tage stand das Kölner Messegelände ganz im Zeichen der Computerunterhaltung: Unter dem Dach der Computer '93 waren vom 5. bis einschließlich 7. November gleich drei Computermessen vereint. Die Zusammenlegung der "World of Games", "World of Commodore" und "Amiga '93" erwies sich als Publikumsmagnet.**

■ von Thomas Borovskis

Dem Ruf, eine überaus "Amiga"-lastige Ausstellung zu sein - was unter PC-Benutzern ja einen durchaus negativen Beigeschmack haben kann -, wurde die Computer '93 Gott sei Dank nicht gerecht. Auf nahezu 200 Ständen zeigten die Aussteller etwas für jede Geschmacksrichtung. Von Sega Konsolenspielen über Soft- und Hardware für die diversen

Amiga-Bautypen bis hin zum PC wurde ein repräsentativer Querschnitt der aktuellen Markttrends gezeigt. Als durchaus richtungsweisend für die Unterhaltungsbranche kann die Standverteilung angesehen werden: Auf über der Hälfte der gesamten Ausstellungsfläche wurden neueste Produkte für IBM PCs und Kompatible

### Tee und heiße Suppe

Während am Freitag in erster Linie das Fachpublikum vertreten war, stand der Messehalle am Samstag und Sonntag ein wahrer Besucheransturm ins Haus. Schon früh am Morgen bildeten sich lange Schlangen vor den Eingangstoren, die im Verlauf des Vormittags nicht et-

wa kürzer, sondern immer länger wurden. Der Veranstalter wußte sich um die Mittagszeit nur noch mit einem zu behelfen. An die Wartenden wurde Tee und heiße Suppe verteilt. Wer es dann doch noch in die Messehalle schaffte, wurde für die Wartezeit aber entschädigt. Am Stand von Softgold stellte LucasArts sein neuestes CD-ROM-Spiel Rebel Assault vor. Rasante Flüge durch zerklüftete Schluchten und Actionsequenzen in Automatenqualität machten Rebel Assault zu einem der Messehöhepunkte. Electronic Arts zeigte mit FIFA-Soccer ein beeindruckendes neues Fußballspiel. Das Spiel des Monats dieser PC Games-Ausgabe konnte bei Softgold bestaunt werden. Vor allem die deutschen Herstel-

### Der Computec-Verlag



Großen Andrang gab es nicht nur an den Eingangstoren der Messehalle, sondern auch an den Toren des Computec-Standes. Während andere Zeitschriftenverlage nur sporadisch vertreten waren, präsentierte der Computec-Verlag stündlich in live-modernisierten Shows einen Querschnitt seiner Computertitel. PC Games-Leser konnten sich die neuesten Vorabversionen von Spielen vorführen lassen oder mit den Redakteuren persönlich ins Gespräch kommen.



Bei Softgold/Rushware war die Hölle los. Rushware! Rushware! schallte es durch die Halle.



FIFA International Soccer war eine Attraktion in Köln. Leider nur auf dem Mega Drive.



# em Vormarsch



**Max Design hatte zusammen mit NEO Software einen Stand auf der Kölner Messe.**

ler und Hersteller aus dem deutschsprachigen Raum zeigten Marktpräsenz: Bei NEO Software aus Österreich zogen das Ganovenspiel Der Clou und die CD-ROM Version von Who's Voyage neugierige Blicke auf sich. Starbyte präsentierte Bazooka Sue und eine aufpolierte Version von Rings of Medusa, während Blue Byte mit Battle Isle 2 und Die Siedler zwei absolute Strategie-Knüller

vorstellte. Weitere interessante Titel waren Ikarions neue Wirtschaftssimulation Zeppelin und der langerwartete Mad TV Nachfolger Mad News, das diesmal nicht die Fernseh- sondern die Zeitschriftenbranche gehörig auf die Schippe nimmt. Software 2000 zeigte mit "Winnetou" Musikunterhaltung das Karl May-Adventure Schatz im Silbersee.

## Der Riese schwenkt ein



Eine besondere Überraschung war die unübersehbare Präsenz des Computerriesen IBM. Zusammen mit dem Spielehersteller MicroProse zeigte der Erfinder des PC ein völlig neues Ge-

sicht: Der immer mehr an Bedeutung zulegende Computertertainment-Markt wurde von IBM endlich als zukunftsstrahend erkannt. Neben dem Vorstellen des neuen 32 Bit Betriebssystem OS/2 2.1 als universelle Multitasking-Plattform für business-orientierte Anwendungsprogramme sollte auch das Vorurteil beseitigt werden: OS/2 wäre als Plattform für Spiele ungeeignet. IBM bewies in verschiedenen Präsentationen tatsächlich das Gegenteil. Sogar sehr hardwarenah programmierte MicroProse-Spiele wie F-15 Strike Eagle III liefen offensichtlich einwandfrei auf der Präsentationsleinwand. Außerdem, so kündigten IBM und MicroProse an, sei die Entwicklung von "echten" OS/2-Spielen schon so weit fortgeschritten, daß die Benutzer bald mit dem Erscheinen der ersten Produkte rechnen könnten. Als Paradebeispiel kündigte Uwe Fürstenberg, der deutsche Produkt-Manager von MicroProse, eine OS/2-Umsetzung der Rennsimulation MicroProse Formula 1 Grand Prix an.

# A320 Airbus

## A320 Edition Europa PC 3.5"

Der A320 Flugsimulator wurde von Rainer Bopl, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der Deutschen Luftwaffe in einer Gesamtentwicklungszeit von drei Jahren programmiert. Die Simulation A320, die in Zusammenarbeit mit den Firmen Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus und Jeppesen entwickelt wurde, legt den Schwerpunkt auf Flugphysik, navigatorisches und fliegerisches Können. Parallel hierzu gestattet der A320 Flugsimulator dem Anwender das Erlernen der Fähigkeiten mittels eines Trainings-Manuals, um später dem versierten Piloten die Möglichkeit zu geben seinen Aufstieg in der Piloten-Hierarchie der Lufthansa A320 Flotte zu simulieren.

**Preis A320 Airbus Edition Europa: DM 69,-**

## A320 Airbus USA Edition PC 3.5"

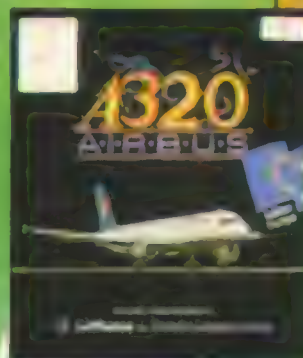
Die USA Edition ist ein eigenständiges Programm und setzt nicht die Europa Edition voraus. Mit über 240 neuen Flughäfen und 700 Navigationshilfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordostküste der USA stellt der Umgang mit dem A320 Simulator neue Herausforderungen. Hierbei sind erstmalig auch Flughäfen enthalten, die nur unter Sichtflugbedingungen angeloggt werden können.

**Preis A320 Airbus Edition USA: DM 69,-**



Für nur je DM

**69,-**



Die Programme beinhalten:

- Umfangreiches Handbuch mit Einführung in Navigations-Systeme des A320, Flugsimulator-Grundlagen, wertvolle Über- & Grundausbildung zum Piloten
- 2 (Edition USA) bzw. 4 (Edition Europa) Flugrouten- & Enroute Charts des Einsatzgebietes des A320 Flugsimulators
- über 80 Flughafen-Charts sowie 120 ILS-Approach Charts
- 1 A320 Cockpit-Poster

**Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!**

Hiermit möchte ich folgende Flugsimulation(en) bestellen:

- ☐ A320 Airbus - Edition USA DM 69,- für PC 3.5
- ☐ A320 Airbus - Edition Europa DM 69,- für PC 3.5

Meine Adresse (bitte in Druckbuchst.)

Name, Vorname

Straße, Haus Nr.

PLZ, Wohnort

Tele. Nr. (für evtl. Rückfragen)

Unsere Bestellbedingungen

Kostenlos erhältlich in den Buchhandlungen, die Computer- & Software-Produkte anbieten. Bei Bestellung über Computec Verlag, Leserservice, Postfach 10 155, 42699 Solingen, DM 7,50.



## Marktübersicht Grafikkarten

# Ich will Spaß,

**Spätestens seit Spielen wie The 7th Guest oder Syndicate sollte jedem klar sein, daß eine leistungsfähige Grafikkarte bei SVGA-Auflösungen so wichtig ist wie eine scharfe Nockenwelle bei einem Rennwagen: Die meisten Anwender vergessen beim Kauf eines neuen PCs, daß nicht nur die CPU, sondern gerade die Grafikkarte über die Performance entscheidet.**

**E**igentlich haben Grafikkarten vieles mit Autos gemeinsam: Es gibt eine riesige Auswahl verschiedener Modelle, die prinzipiell alle das gleiche tun, sich aber in wichtigen Aspekten unterscheiden. In der folgenden Marktübersicht geben wir einen Überblick über die wichtigsten Modelle im Bereich von 200 bis 1000 Mark. Und was besonders wichtig ist: Welche Karte bietet die meiste Power für Spiele wie Privateer oder Strike Commander?

## Diesel oder Benziner?

Ganz entscheidend für die Geschwindigkeit einer Grafikkarte ist das Bussystem, über das die CPU mit der Grafikkarte kommuniziert. In den älteren Rechnern ist überwiegend ein ISA-Bus vorhanden, der Daten nur mit 8 MHz und 16 Bit verarbeitet - eine moderner 486er-Prozessor wird hierdurch gnadenlos ausgebremst. Immer mehr Rechner kommen

daher mit einem Local-Bus nach VESA-Standard (VLB) auf den Markt, der mit mindestens 33 MHz und 32 Bit arbeitet und dadurch wesentlich höhere Leistungen ermöglicht.

Wenn Ihr Rechner also über ein Local-Bus-Motherboard verfügt, sollten Sie einem der vorhandenen VLB-Steckplätze eine entsprechende Grafikkarte spendieren. Um bei unserem automobilen Vergleich zu bleiben: Der (VLB-)Benziner geht unabhängig von Hersteller und Modell - immer besser ab als die entsprechende (ISA-)Diesel-Variante. Und während Diesel immerhin billiger als Benzin ist, gibt es kaum ein Argument für den ISA-Bus. Beim Local-Bus müssen Sie lediglich aufpassen, die richtige Benzinsorte zu erwischen: Offiziell sind nur Normalbenzin (33 MHz Bustakt) und Super (40 MHz) vorgesehen, denn nicht jede Grafikkarte verträgt das von schnellen Systemen angebotene Super Plus (50 MHz). Im Zweifelsfall sollten

Sie sich vor (!) dem Kauf zusichern lassen, daß die gewünschte Grafikkarte mit Ihrem 50 MHz-Motherboard funktioniert.

## Auflösungen

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Grafikkarten in puncto Auflösung und Farbtiefe zeigen sich nur unter Windows - unter DOS sind zumindest in diesem Punkt alle Karten gleich. Die Auflösung gibt dabei die Anzahl der Pixel an, die die Karte in horizontaler bzw. vertikaler Richtung anzeigen kann, die Farbtiefe entscheidet über die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben: Bei 8 Bit Farbtiefe sind das 256 Farben, bei 16 Bit (= HiColor) 65.536 Farben und bei 24 Bit (= TrueColor) satte 16,7 Millionen Farben. Während für viele Standardanwendungen wie Textverarbeitung 8 Bit mehr als ausreichen, dürfen es für Multimedia oder Bildverarbeitung schon 16 oder 24 Bit Farbtiefe sein.

Die für Spiele unter DOS wichtigen Modi von 320 x 200 und 640 x 480 Punkten mit 256 Farben beherrschen ohnehin alle modernen Grafikkarten. Unter Windows sind es in der Regel 640 x 480 Punkte mit maximal 16,7 Millionen, 800 x 600 Punkte mit bis zu 65.536 und 1024 x 768 Punkte mit bis zu 256 Farben, die fast alle erhältlichen Karten bieten. Etwas düster sieht es hier lediglich bei einer Karte aus: Als einziges Produkt im Test unterstützt die ELSA Winner 1000 mit 1 MByte Video-RAM die Auflösung von 800 x 600 bei 65.536 Farben gar nicht und 16,7 Millionen Farben nur bei 640 x 400 statt 640 x 480 - schade, handelt es sich hier doch um ein ansonsten interessantes Board.

Alles, was über die oben genannten Auflösungen hinausgeht, braucht mehr als das eine Megabyte Videospeicher, das man heute auf den preiswerteren Karten findet. Standardmäßig bieten die ATI Graphics Ultra Pro, die Number 9 Level 12 sowie die beiden P9000-Karten zwei Megabyte so daß auch 800 x 600 in TrueColor und 1024 x 768 in HiColor möglich sind. Empfehlenswert sind zwei Megabyte Video-RAM auch bei der Celsius sowie der Graphite. Auf 2 MByte aufrüsten lassen sich zwar auch die Mirage, die Winner 1000 und die miro



Hercules Dynamite



Paradise Acc. VL Plus



# ich geb Gas ...

Crystal, aber hier gewinnt man keine sinnvollen Modi hinzu, die diese Investition rechtfertigen würden.

Große Unterschiede gibt es in der Geschwindigkeit, mit der die verschiedenen Auflösungen bewältigt werden: Dies hängt nicht nur vom verwendeten Grafikchip (dazu gleich mehr) ab, sondern auch vom RAM, das der Hersteller der Grafikkarte verwendet hat: Preiswertes DRAM ist zwar bei niedrigen Auflösungen und Farbtiefen noch ausreichend, unter "Vollast" jedoch kann nur schnelles VRAM mithalten. Technischer Hintergrund: In VRAM kann die CPU gleichzeitig Daten schreiben, während die Grafikkarte auf der anderen Seite die Daten ausliest und an den Monitor schickt. Bei DRAM müssen sich CPU und Grafikkarte abwechseln - und das kostet Zeit.

## Turbo-Lader

Nachdem die PC-Welt lange Jahre mit VGA-Karten auf Basis des ET3000 und ET4000 von Tseng glücklich war, änderte sich dieser Zustand schlagartig mit dem Erscheinen von Windows: Plötzlich sollten hohe Auflösungen mit vielen Farben dargestellt werden, und das alles ohne spürbare Verzögerungen. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, entwickelten findige

Köpfe die ersten Grafikbeschleuniger - den Turbo-Lader für die Grafikkarte. Diese Chips, es handelt sich hier um spezialisierte Prozessoren, sitzen auf der Grafikkarte und übernehmen bestimmte Aufgaben wie das Zeichnen von Linien oder das Verschieben von Blocken. Für die CPU bedeutet das: Statt jeden einzelnen Punkt einer Linie "zu Fuß" zu zeichnen, wird diese Aufgabe an den Grafikchip delegiert, der das ruck-zuck erledigt. Für Spiele-Freaks ganz wichtig: Damit der Turbo anspringt, braucht es einen speziellen Treiber, der nur für Windows verfügbar ist. Zu gut deutsch: Beim Spielen bringen die Wunderchips rein gar nichts.

Auf den heute gängigen Grafikkarten kommt nur eine handvoll verschiedener Grafikchips zum Einsatz, die sich in ihrer Leistung und ihrem Preis erheblich unterscheiden: Im Preisbereich um 300 Mark findet man meist Karten mit dem GD5426 von Cirrus Logic oder dem Vorgängermodell 5422. Bei bis zu 256 Farben bringen diese preiswerten Karten auch durchaus gute Geschwindigkeiten, bei 16 oder gar 24 Bit sackt die Performance jedoch schlagartig ab. Leistungsmäßig auf ähnlichem Niveau liegen Grafikkarten mit dem 90C31/90C33 von Western Digital, wobei bei vielen Far-

ben der 90C33 auf der Paradise Accelerator VL Plus noch leichte Vorteile gegenüber den 5426-Karten verbuchen kann, während der ältere 90C31 in TrueColor in puncto Geschwindigkeit kaum mehr bietet als ein Fahrrad mit Hilfsmotor.

## Untere Mittelklasse

Die untere Mittelklasse markieren Karten mit dem 86C801 bzw. 86C805 von S3 und dem vielgelobten ET4000/W32 von Tseng Labs. Unter Windows überbieten die ET4000/W32-Karten das Leistungsniveau der 5426-Karten nur knapp, während die 80x-Produkte doch schon ein gutes Stück schneller sind, was bei 256 Farben auch ohne Benchmark-Programm auffällt. Nach unseren Erfahrungen hat in dieser Klasse dabei die Mirage von Speg gegenüber der mira 85 die Nase meist etwas vorn.

Wer bereit ist, 600 Mark und mehr anzulegen, kann zwischen verschiedenen High-End-Karten wählen, bei denen weniger der Chip, als die RAM-Ausstattung und das übrige Drumherum über den Preis entscheidet. Während die bisher erwähnten Karten mit 1 MByte Video-RAM bestückt sind, kommen viele der teureren Produkte gleich mit 2 MByte, was höhere Auflösungen und Farbtiefen ermöglicht.

In puncto Geschwindigkeit bringen diese Karten vor allem bei 16 und 24 Bit enorme Vorteile: Schon die noch relativ preiswerte Winner 1000 von Elsa ist im True-Color-Modus beinahe doppelt so schnell wie typische 805-Karten. Mit dem gleichen Chip bestückt, wegen der besseren Ausstattung aber auch ein gutes Stück teurer ist die Number 9 Level 12. Auch die ATI Graphics Ultra Pro ist in diesem Preissegment eine interessante Alternative, wobei rein leistungsmäßig die mit 11Ts AGX-015-Chip bestückten Karten Orchid Celsius und Hercules Graphite noch mehr Power für's Geld bringen - wohlbermerkt: unter Windows.

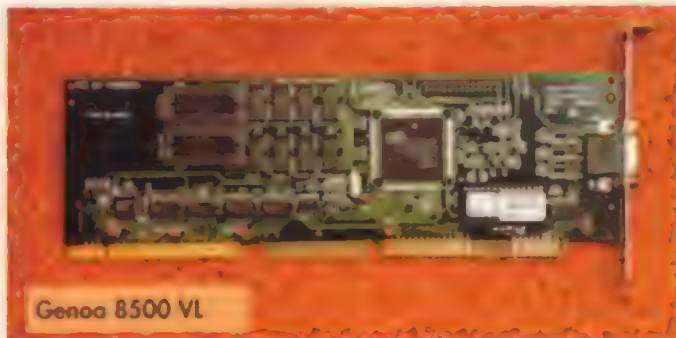
Mit Preisen um 1000 Mark liegen die P9000-Karten, im Test durch die Orchid P9000 und die Viper von Diamond vertreten, am oberen Ende der Skala. Dafür wird auch bei 24 Bit unter Windows eine Leistung geboten, die von anderen Produkten nur im Einzelfall erreicht wird. Positiv aufgefallen ist hier die Viper, die dank laufend aktualisierter Treiber nicht nur deutlich schneller, sondern auch zuverlässiger arbeitet als die meisten anderen P9000-Karten.

## Ohne Turbo-Boost

Unter DOS - und das zählt beim Spielen - sieht die Situati-



Vega VL



Genoa 8500 VL



on jedoch ganz anders aus. Wenn Sie einen Blick auf die DOS-Benchmarks werfen, so werden Sie feststellen, daß hier vor allem die Art des Systembus ausschlaggebend ist. Local-Bus-Karten sind im Durchschnitt rund doppelt so schnell wie ihre Verwandten im ISA-Format. Da hier der Turbo-Lader nicht zum Einsatz kommt, ist die DOS-Performance vom verwendeten Grafikchip beinahe unabhängig.

Etwas schwach unter DOS sind ironischerweise gerade die Karten, die unter Windows zur Spitzengruppe zählen: Die Celsius sowie die Graphite liegen unter DOS gerade noch im erträglichen Rahmen, die Karten mit P9000-Chip sind jedoch durch die Bank gravierend langsamer als alle anderen VLB-Karten. Überdurchschnittlich schnell sind unter DOS die Graphics Ultra Pro von ATI, die Genoa 8500VL die Paradise Accelerator VL. Plus sowie erwartungsgemäß die beiden ET4000/W32-Karten. Im Bereich der ISA-Karten sind die Unterschiede minimal; erwähnenswert scheinen uns nur die teilweise kräftigen Bildstörungen beim Scrollen unter Syndicate in der SVGA-Auflösung: Während VLB-Karten hier überwiegend ein butterweiches Scrolling bieten, stattdessen die ISA-Karten wie ein Motor mit falsch eingestellter Zündung.

## On the road again

Zwar gibt es für Grafikarten kein Tempolimit - freie Fahrt für freie User -, doch auch hier ist die reine Endgeschwindigkeit nicht das entscheidende Kaufargument: Der Komfort

spielt ebenfalls eine Rolle und sollte auf jeden Fall in Ihre Kaufentscheidung einfließen! Was für Autos Federung und Innenausstattung sind, sind bei Grafikarten Bildwiederholraten und Bedienungskomfort. Besonders die Ergonomie, die sich im wesentlichen in hohen Bildwiederholraten niederschlägt, sollte man nicht vernachlässigen. Die Bildwiederholrate gibt an, wie oft in der Sekunde das Bild aufgebaut wird. 60 Hz und weniger werden dabei als stark flimmernd wahrgenommen, was fast wie eine harte Federung auf Dauer in Kopfschmerzen endet und - im Gegensatz zu der harten Federung - rein gar nichts mit Sportlichkeit zu tun hat. 70 oder 72 Hz sind als unteres Limit anzusehen, mehr kann auch nicht schaden, sofern Ihr Monitor mitspielt. Im Zweifelsfalle sollte das Monitor-Handbuch oder der Händler um Rat gefragt werden.

Gemeinerweise sinkt nun die Bildwiederholrate bei den meisten Karten mit zunehmender Auflösung und vor allem bei höherer Farbtiefe, so daß man beim Kauf genau aufpassen muß. Wachsen sollten Sie auch sein, wenn im Zusammenhang mit der Bildwiederholrate ein kleines "i" oder die Bezeichnung "interlaced" auftaucht: Hier handelt es sich um einen technischen Trick, mit dem ein zwar stabiles, aber stark flimmerndes Bild erzeugt wird - für das dauerhafte Arbeiten eignen sich diese Modi unter keinen Umständen.

In der Praxis bieten heute alle Karten bei den wichtigsten Auflösungen 70 Hz oder mehr. Kritisch sind bei Low-Cost-Pro-

dukten die Auflösungen von 640 x 480 bei 16,7 Millionen Farben und 800 x 600 bei 65.536 Farben. Hier wird der Anwender häufig noch mit unerträglichen 60 Hz malträtiert. Gerade bei allen Karten mit 5426 ist dies auch gar nicht anders machbar, da der für die Bildwiederholrate zu ständige Baustein direkt auf dem Grafikchip untergebracht wurde - Pech gehabt. Positiv aufgefallen ist uns in diesem Bereich nur die Genoa 8500 VL, die diese prinzipielle Beschränkung zwar auch nicht überwinden kann, in allen anderen Auflösungen aber wenigstens das Optimum aus dem 5426 herausholt.

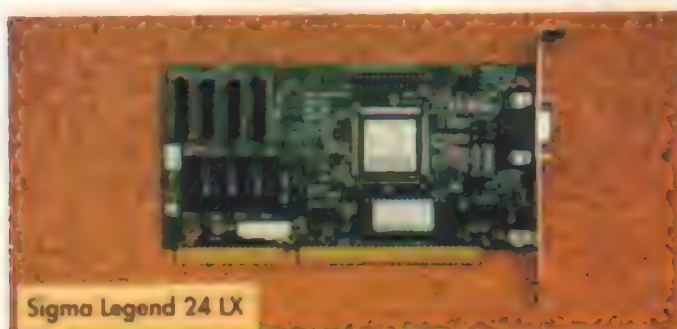
Im Falle der S3-Karten sind die Unterschiede groß, da verschiedene Anbieter auch verschiedene RAMDACs benutzen, die zu verschiedenen Bildwiederholraten führen. Positiv fallen in diesem Bereich vor allem die miro Crystal 8S und die Winner 1000 auf - scheinbar legen deutsche Hersteller größeren Wert auf Ergonomie als die US-Konkurrenz. Ein schwaches Bild geben in diesem Punkt die ET4000/W32-Karten ab, die ganz wie die 5426-Boards - in den beiden kritischen Auflösungen gerade 60 mal in der Sekunde das Bild aufbauen. Durchweg sehr gut ist die Ergonomie im Bereich der teuren Karten, denn hier werden praktisch immer 70 Hz und mehr geboten. Aus dem Rahmen fällt hier lediglich die Orchid Celsius, die in einigen Auflösungen nur 60 Hz erreicht. Der Hersteller hat jedoch schon Einsicht gezeigt: Zur Systems wurde eine neue Celsius vorgestellt, die dem Flockern ein Ende bereitet.

Dafür hat Orchid bereits jetzt bei der P9000-Karte die Nase vorn. Ähnlich wie bei der Hercules Graphite kann man hier in den meisten Modi mit 90 Hz oder mehr rechnen. Fazit: Auch wenn ein höherer Preis nur bei hohen Farbtiefen eine größere Geschwindigkeit bedeutet, so doch in jedem Fall eine gravierend bessere Ergonomie. Und daran sollten Sie Ihren Augen zuliebe besser nicht sparen.

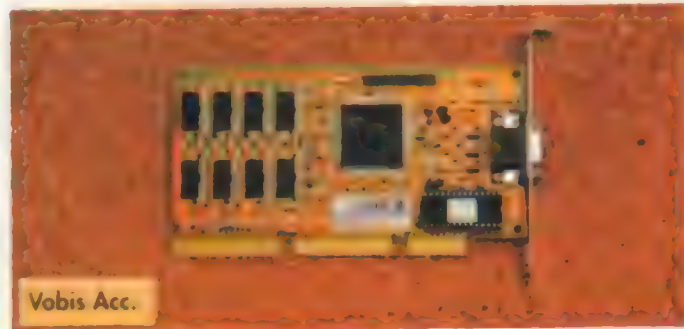
## Zuverlässigkeit

Schon mal bei 200 km/h auf der Autobahn einen Reifen verloren? Gut, die meisten "PC-Unfälle" sind weniger dramatisch, aber eine schnelle Grafikkarte, die ständig abstürzt, macht auch wenig Freude. Die Betriebssicherheit sollte beim Kauf also auch berücksichtigt werden. Grundsätzlich gilt: Je neuer ein Produkt ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Hersteller noch Fehler übersehen hat, mit denen der Kunde dann erstmal leben muß. Immerhin hat man den Trost, daß in den meisten Fällen ein kostenloses Software-Update angeboten wird - davon können BMW-Motronic-Geschädigte nur träumen.

Insgesamt läßt sich sagen, daß alle Karten im Test relativ problemlos in Betrieb zu nehmen waren. Alle von uns getesteten Spiele taten problemlos ihren Dienst, von Performance-Problemen bei aufwendigem Scrollen in Verbindung mit langsamen ISA-Karten einmal abgesehen. Ernsthafte Probleme gab es in Einzelfällen vor allem mit den Windows-Treibern, die bei einigen Produkten noch fehlerhaft sind. Unan-



Sigma Legend 24 LX



Vobis Acc.



genehm aufgefallen ist hier die Everest mit Tsengs ET4000/W32, wo manche Auflösungen wegen fehlender Treiber gar nicht erst nutzbar waren. Auch die Orchid P9000 litt, wie viele andere P9000-Karten auch, noch unter Kinderkrankheiten. Daß es sich hier um ein reines Software-Problem handelt, das man wohl früher oder später in den Griff bekommen wird, beweisen die Dynamite und die Viper, die jeweils die gleichen Chips wie die genannten "Problemkarten" nutzen und einwandfrei arbeiten.

Die Windows-Software zum Wechseln der Auflösung funktioniert bei allen getesteten Karten wenigstens zufriedenstellend. Allgemein läßt sich sagen, daß in diesem Punkt teurere Karten auch bessere Utilities mit sich bringen, die mehr Komfort bieten. Besonders positiv fielen die ATI Graphics Ultra Pro und die Nummer 9 Level 12 auf, die jeweils eine umfangreiche Ausstattung guter Tools bieten.

## Dokumentation

Was manch ein Hersteller seinen Produkten als Dokumentation mit auf den Weg gibt, spottet jeder Beschreibung. Englische Mini-Handbücher mit

mäßiger Druckqualität und fehlenden Informationen sind eher die Regel als die Ausnahme. Besonders unangenehm sind hier die Vobis Accelerator und die Everest aufgefallen, die mit 20 seitigen Pamphleten in englischer Sprache geliefert werden. Auch bei Hercules hat man an der Dokumentation gespart, die damit leider ganz und gar nicht der hohen Qualität der Karten entspricht. Gute und vor allem auch deutschsprachige Handbücher liefern Spea, Miro und ELSA zu ihren Produkten. Ansonsten findet man in der Regel ausreichende bis gute Handbücher, die jedoch in den meisten Fällen nur in Englisch vorliegen.

## Fazit

Wer seinen Rechner überwiegend zum Spielen nutzt und nur selten unter Windows arbeitet, kann sich die Investition für eine neue Grafikkarte meist sparen, solange der heimische PC nur einen ISA-Bus besitzt. Die Grafikkarten mit diesem Bus bringen nur unter Windows durch Einsatz des Grafikchips eine Beschleunigung. Wer hingegen ein Local-Bus-System mit einer alten Grafikkarte benutzt, wird mit einer neuen VLB-Grafikkarte wahre Geschwindigkeitswunder erleben.

Unter Windows bei nur 256 Farben und 800 x 600 Punkten bringen alle getesteten Produkte gute bis sehr gute Ergebnisse, so daß man mit rund 300 Mark in den meisten Fällen gut dabei ist. Höhere Auflösungen und Farbtiefen erfordern auch mehr Aufwand, so daß man hierfür 600 Mark und mehr anlegen muß. Wer den PC vor allem zum Spielen einsetzt, sollte in diesem Preissegment vom Kauf einer Karte mit Weitek P9000 oder IIT AGX-015 besser absehen. So schnell diese Karten unter Windows auch sein mögen - unter DOS liegen sie auf dem gleichen Level wie die einfachsten Windows-Beschleuniger für unter 300 Mark.

Einen guten Kompromiß zwischen DOS- und Windows-Performance bieten im unteren Preissegment die Genoa 8500VL oder die (etwas exotische) Paradise Accelerator VL Plus, zwei unspektakuläre, preiswerte und flotte Produkte vom Schloß eines Golf GTI. Auch Karten mit dem ET4000/W32 - hochgezüchteten japanischen 16V-VTEC-

Motoren gleich - sind in diesem Bereich empfehlenswert, sofern die Software, wie in unserem Test nur bei der Dynamite von Hercules, stabil läuft. Für rund 800 Mark erhält man mit der ATI Graphics Ultra Pro den Mercedes unter den Grafikkarten, der sowohl unter DOS wie unter Windows schnell und zuverlässig arbeitet und dabei auch durchweg gute Bildwiederholfrequenzen bietet. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Alle anderen Produkte in unserem Test mögen für den reinen Windows-Einsatz gut oder gar sehr gut geeignet sein, bringen für Spiele unter DOS aber keinen Vorteil, der die Ausgabe rechtfertigen würde.

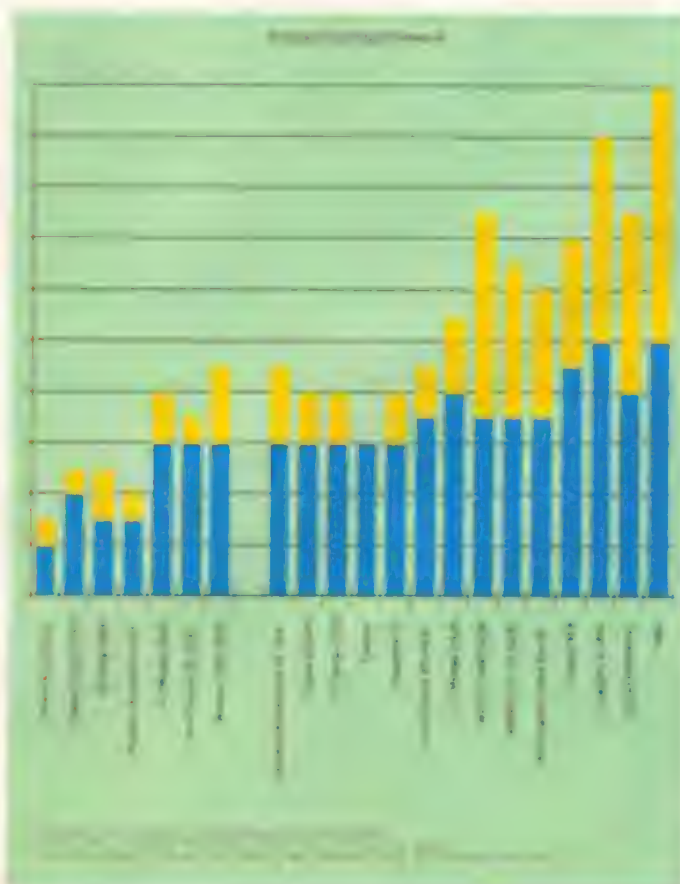
Ein Tip noch zum Abschluß: Wenn Sie nicht gleich noch einen neuen Monitor anschaffen wollen, sollten Sie darauf achten, daß die vorhandene Rohre genug Leistungsreserven bietet, um die Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen Ihrer Traum-Grafikkarte darstellen zu können.

Richard Vogler ■

# Checkliste

Wenn Sie die Anschaffung einer neuen Grafikkarte planen, sollten Sie folgende Punkte besonders beachten:

- Verfügt die Karte über ein ISA- oder ein Local-Bus-Interface?  
Ist die Karte auch unter DOS beim Spielen schnell genug?
- Welcher Geschwindigkeitsgewinn ergibt sich unter Windows bei 256 bzw. 16,7 Millionen Farben?
- Bringt die Karte in allen benutzten Auflösungen mindestens 70 Hz Bildwiederholfrequenz?
- Sind die mitgelieferten Treiber ausgereift oder gibt es noch häufige Abstürze?
- Bietet der Hersteller in Deutschland ausreichenden Support?
- Kann der vorhandene Monitor auch die hohen Auflösungen der Karte noch darstellen?
- Gibt es die entsprechenden Treiber für andere Betriebssysteme wie OS/2 (sofern Sie nicht nur unter DOS und Windows arbeiten)?





## Hinweise zu den Benchmarks

Auch wenn die Geschwindigkeit ein wichtiges Kriterium ist, sollte man die üblicherweise benutzten Benchmarks nicht überbewerten. Typischerweise beschränken sich diese Tests auf die reine Grafikausgabe, die Leistungsfähigkeit des Gesamtsystems wird nicht ausreichend gewürdigt. Wenn also eine Karte laut Benchmark doppelt so schnell wie eine andere ist, kann sich dieser Vorteil in der Praxis auf einen Vorsprung von vielleicht 25% reduzieren.

Unter DOS benutzten wir VGASpeed und 3D-Bench zum Testen. VGASpeed zeigt dabei stärkere Schwankungen in den Ergebnissen, da mit maximaler Geschwindigkeit Grafikdaten ausgegeben werden. 3D-Bench hingegen erzeugt eine Animation, die auch die CPU des Rechners ordentlich fordert, so daß hier die Ergebnisse dichter beieinander liegen. Darüber hinaus spielten wir auf jeder Karte kurz die folgenden Spiele an: Strike Commander, F-15, Syndicate, Betrayal at Krondor, The 7th Guest, Comanche, Tornado, Ultima Underworld II, X-Wing und Prince of Persia.

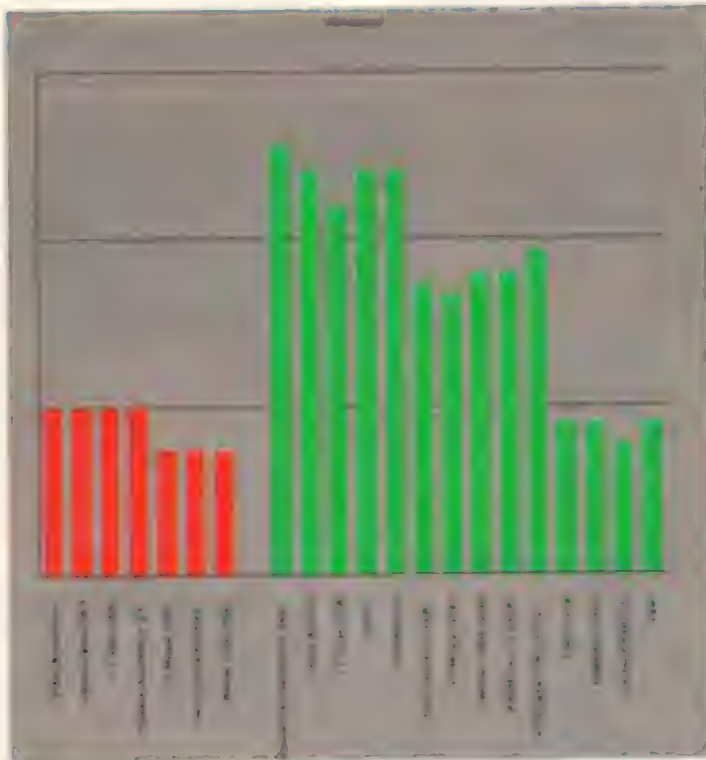
Unter Windows benutzten wir insgesamt drei verschiedene Benchmark-Programme sowie mehrere Applikationen. Da insgesamt kein einzelner dieser Tests ein realistisches Gesamtbild ergibt, haben wir ein gewichtetes Gesamtergebnis (siehe "Gesamt Performance unter Windows") abgedruckt, das ein recht gutes Bild von der wirklichen Geschwindigkeit der jeweiligen Karte unter Windows liefert. Bedenken Sie jedoch, daß aufgrund von Treiber-Updates gerade bei anderen Systemkonfigurationen die Geschwindigkeit in der Praxis erheblich schwanken kann.

Produkt	Vobis Accelerator	Sigma Legend 24LX	V7 Vega (ISA)	Paradise Accelerator 24	V7 Mirage (ISA)
Hersteller/Modell von JPN	Vobis	Sigma	SPEA	Western Digital	SPEA
empl. VK	199.00	249.00	325.00	249.00	249.00
Straßenpreis	199.00	227.00	230.00	239.00	239.00
Grafikchip	GD 5422	GD 5426	GD 5426	WD 90C31A	53 86C801
Bus	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1 MB DRAM	1-2 MB DRAM
Feature-Connector	Plattenleiste	Plattenleiste	Plattenleiste	Plattenleiste	Plattenleiste
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	72/72/60	120/60/60	72/60/60	72/60/60	85/85/60
800 x 600	72/60/-	100/60/-	72/60/-	72/60/-	90/60/-
1024 x 768	72/-/-	72/-/-	72/-/-	72/-/-	75/-/-
1280 x 1024	43/-/-	-/-/-	43/-/-	43/-/-	60/-/-
Horizon	ja	USA	ja	nein	ja
Mailbox	-	USA	ja	ja	ja
Garantiedauer (in Jahren)	1	5	3	3	3

Produkt	Dynalite VL	muco Crystal 85 (VLB)	V7 Mirage (VLB)	Winnor 1000 (VLB)	PGKE Low 12 (VLB)
Hersteller/Modell von	Hercules	muco	SPEA	ELSA	Number Nine
empl. VK	410.00	495.00	529.00	917.00 (1 MB)	1.189.00
Straßenpreis	299.00	369.00	327.00	660.00 (1 MB) / 850.00 (2 MB)	890.00
Grafikchip	EL4000/W32	53 86C805	53 86C805	53 86C928	53 86C928
Bus	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB
RAM (Standard/Maximal)	1 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB DRAM	1/2 MB VRAM	1 MB DRAM & 2 MB VR
Feature-Connector	Plattenleiste	Plattenleiste	Plattenleiste	Plattenleiste	-
Bildwiederholfrequenzen bei 4 oder 8/16/24 Bit					
640 x 480	90/90/60	75/88/73	85/85/73	73/-/(67)	76/76/74
800 x 600	90/60/-	77/73/-	90/60/-	100/-/-	76/76/-
1024 x 768	72/-/-	74/-/-	75/-/-	100/-/-	76/76/-
1280 x 1024	43/-/-	60/-/-	60/-/-	61/-/-	76/-/-
Horizon	ja	ja	ja	ja	ja
Mailbox	ja	ja	ja	ja	(in Planung)
Garantiedauer (in Jahren)	2	2	3	3	5





**Micro Crystal 85 (ISA)**

Micro  
495.00  
369.00  
S3 86C801

ISA  
1/2 MB DRAM  
Plattenkarte

75/88/73  
77/73/-  
74/-/-  
60/-/-

ja  
ja  
2

**Winner 1000 (ISA)**

ELSA  
789.00 (1 MB)  
599.00 (1 MB) / 799.00 (2 MB)  
S3 86C928

ISA  
1/2 MB VRAM  
Plattenkarte

73/-/(67)  
100/-/-  
100/-/-  
61/-/-

ja  
ja  
3

**Paradise Accelerator VI Plus**

Western Digital  
285.00  
267.00  
WD 90C33

VLB  
1/2 MB DRAM  
Plattenkarte

60/60/60  
72/55/-  
72/-/-  
43/-/-

nein  
ja  
3

**Genoa 8500VL**

Genoa  
269 (1 MB) 299 (mit Sockel)  
259.00  
GD 5426

VLB  
1/2 MB DRAM  
Plattenkarte

114/91/60  
90/60/-  
72/43/-  
43/-/-

ja  
ja  
2

**V7 Vega (VLB)**

SPEA  
375.00  
256.00  
GD 5426

VLB  
1 MB DRAM  
Plattenkarte

72/72/60  
72/60/-  
72/-/-  
43/-/-

ja  
ja  
3

**Everest**

Eagle Mountain /  
379.00  
379.00  
ET4000/W32

VLB VLB  
1 MB DRAM  
Plattenkarte

72/72/-  
72/56/-  
70/-/-  
-/-/-

ja  
ja  
1

**ATI Graphics Ultra Pro VL**

ATI  
995.00  
790.00  
mark 32168800XX Rev. 2)  
VLB  
2 MB VRAM  
Plattenkarte

72/72/72  
76/76/70  
76/72/-  
74/-/-

ja  
ja  
5

**Celcius VLB**

Orchid  
649.00 (1 MB) 799.00 (2 MB)  
759.00 (2 MB)  
HT AGX015  
VLB  
1/2 MB VRAM  
Plattenkarte

90/90/70  
90/65/60  
76/45/-  
56/-/-

ja  
ja  
4

**Graphite VL/Pro**

Marshall  
990.00 (2 MB)  
798.00 (2 MB)  
HT AGX015  
VLB  
1/2 MB VRAM  
Plattenkarte

120/90/70 (100)  
120/72/90 (72)  
80/90/80  
45/-/-

ja  
ja  
2

**Orchid P9000 VL**

Orchid  
999.00  
999.00  
Western P9000  
VLB  
1 MB DRAM & 2 MB VRAM

90/90/90  
90/90/90  
90/90/-  
74/-/-

ja  
ja  
4

**Viper**

Diamond Computer 2000  
1.084.00  
820.00  
Western P9000  
VLB  
256 KB DRAM / 2 MB VRAM

72/72/72  
72/72/72  
80/80/-  
74/-/-

USA  
USA  
5



Alle auf der PI-Gesamtschau veröffentlichten Programme sind uneingeschränkt geschützt. Kopie- oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlegers. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für durch unrichtige Texte oder Schaltungen für den Schaden der Programme und die Autoren verantwortlich.



# "Virtual Reality" per Modem- On-Line machts möglich!



*Natascha aus Bremen*



*Yogi aus Aachen*



*Jürgen aus Düsseldorf*

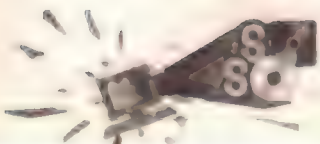


*Steffen aus Leipzig*

Spielen mit On-Line gegen Anwender  
aus ganz Deutschland-wie's geht steht  
auf den folgenden Seiten!

## On-line Entertainment

On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf





# Der Knüller aus den USA, Eng auch in D



*Claudia aus Köln ist  
begeisterte Amiga 500-  
Userin und  
Flugsimulator-Fan.*

*Mit On-Line kann Sie mit  
Jürgen aus Düsseldorf  
spielen (obwohl Jürgen  
einen MS-DOS-Rechner  
besitzt) und gleichzeitig  
Informationen und  
Neuigkeiten per  
eingebautem  
Kommunikationsfeld  
austauschen.*

## ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit *On-line* Entertainment kommen  
Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

*On-line* Entertainment bietet Ihnen die einmalige  
Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und  
per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

### Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-  
DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von  
unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als  
absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in  
USA, England und Japan und erfreut sich dort seit  
Jahren großer Beliebtheit.

## WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

*On-line* Entertainment stellt den Ihnen immer die  
aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit  
bieten wir Ihnen **AIR-WARRIOR**, eine heiße  
Flugkampfsimulation, und das brandneue **BATTLETECH**  
den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein **Börsenspiel** mit einer  
direkten Verbindung zur Börse und "echten"  
Börsendaten sowie eine erstklassige  
**Wirtschaftssimulation**.



## WERDEN SIE JETZT ON-LINE USER...

Seit dem 15.11.1993 können  
erstmalig Anwender aus ganz  
Deutschland via Modem  
in Echtzeit mit-und  
gegenseitig spielen.

**On-Line** bietet Ihnen die  
Unterhaltung der Zukunft -  
bereits heute!

**Jetzt  
aber schnell!**

Ich möchte schnellstmöglich alle  
Informationen sowie ein On-Line  
Anmeldeformular zugeschickt bekommen.  
Meine Adresse lautet:

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_



# Deutschland und Japan - jetzt endlich Deutschland!



## DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrier-Nummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Sollten Sie ein Modem besitzen, so benötigen

Sie nur das **Basis-Kit für nur DM 99,-**

Jede Minute *On-line* Entertainment-Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Berlin
- Düsseldorf
- Frankfurt
- Hamburg
- München
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

## WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten).

Vorraussetzung ist eine Eurocheckkarte.

## WAS HAT ON-LINE SONST NOCH?

*On-line* Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exklusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

## Bestell- und Informationsanschrift:

**On-Line Deutschland**  
Rethelstr.130  
40 237 Düsseldorf

Tel: 0211-633006  
Fax: 0211-6411123

*On-line* Entertainment  
ist eine Division der  
**SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf**

Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!

## WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

*On-line* Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.

Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Grügebühr DM 10,-/mitl.) und schon kann es losgehen.

**On-line**  
Entertainment



# PCs für jeden Geldbeutel - das aktuelle On-Line Angebot!



## So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC zum Superpreis. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%

### AT 486 DX 40 nur DM 3070.00

Mainboard 486 DX, 40 MHz, 256 KB Cache, Vesa Local Bus  
Big Tower Gehäuse, 230 Watt Netzteil  
4 MB Arbeitsspeicher (RAM)  
250 MB AT-BUS Festplatte  
AT-Bus Controller Multi I/O  
1MB Super VGA Karte  
3 1/2" Diskettenlaufwerk, 1.44 MB  
MF-2 Tastatur, 102 Tasten  
3-Tasten Maus, seriell  
14" VGA Farbmonitor, 1024x768,  
Strahlungsarm MPR-2, NI  
MS-DOS 6.0 Betriebssystem  
MS-Windows 3.1, grafische Benutzeroberfläche

### AT 486 DX2-66 nur DM 3515.00

Mainboard 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, Vesa Local Bus  
-Ausstattung siehe AT 486 DX 40

Kreditkauf ab DM 29,-/monatlich möglich!

## PC-Hardware

Matsushita 562 Double Speed	
incl. Controller	DM 499,99
Mitsumi LU 005 S incl. Controller	DM 379,00
Controller für Mitsumi LU 005 S	DM 49,00

## Soundkarten

Enjoy PC Symphonie, AdLib-kompatibel	DM 49,90
Media Concept 2.0 D.J.-Kit	DM 179,90
Sound Blaster Pro Deluxe Edition	
incl. Learnings & Indy 500	DM 229,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 299,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 379,00
Sound Blaster 16 Multi CD mit ASP Chip	DM 449,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Sound Galaxy 1 BX 2	DM 111,00
Sound Galaxy 1 NX PRO MA	DM 239,00
Sound Galaxy 1 NX 2 EXTRA	DM 179,00
Sound Galaxy 1 NX PRO 16 FP	DM 349,00
Sound Galaxy Wave Power	DM 339,00
Laser Wave Supra 16 mit	
Microsoft Soundsystem	DM 399,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi LU 005 S im KIT mit	
Soundblaster 16 Basic	DM 599,00

Multimedia KIT 2 Mitsumi LU 005 S im KIT mit	
Soundblaster 16 Multi-CD	DM 649,00
Multimedia KIT 3 Mitsumi LU 005 S im KIT mit	
Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 4 Matsushita 562 im KIT mit	
Soundblaster 16 Basic	DM 749,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562 im KIT mit	
Soundblaster 16 Multi-CD	DM 839,00
Multimedia KIT 6 Matsushita 562 im KIT mit	
Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 909,00
Super Mouse II schwarz	DM 39,90
Super Mouse II weiß	DM 39,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 39,90
Thrustmaster Flight-Control-System	DM 189,00
Advanced Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Competition Pro PC-Stick	DM 69,00
Quickshot Warrior 5	DM 29,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Diskette HD 3 1/2" 1.44 MB formatiert,	
10 Stück incl. Hardbox	DM 17,90
Diskette HD 3 1/2" 1.44 MB formatiert,	
10 Stück incl. Softbox	DM 14,90

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

**On-line**  
Entertainment

**BESTELL-TELEFON:**  
**0211-633 006**



# CD-Rom Software - die Riesenauswahl



## SPIELE

BAT 2 - The Coshon Conspiracy	DM 84,95
Battle Chess 1	DM 94,95
Burning Steel	DM 89,95
Burntime	DM 84,95
Chessmaster Pro	DM 89,95
Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2)	DM 94,95
Der Patrizier	DM 94,95
Freddy Pharkas	DM 84,95
Goblins 2	DM 94,95
Golden 7 (7er Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, King's Quest 5, Leisure suit Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	DM 94,95
Hannibal &	
200 Shareware Spiele	DM 69,95
Historyline 1914-1918	DM 69,95
Inca	DM 109,95
Iron Helix	DM 84,95
Jurassic Park (Dino Park)	DM 69,95
King's Quest 5	DM 84,95
King's Quest 6	DM 89,95
Lollypop	DM 69,95
Loom	DM 84,95
Microcosm	DM 89,95
Return to Zork	DM 89,95
Space Quest 4	DM 84,95
Super Strike Commander	DM 89,95
The 7th Guest	DM 109,95
Turrican 2	DM 69,95
Ultima Underworld 1 und 2	DM 89,95
Wing Commander und Secret Mission I + II	
Tolle Spiel mit Supersound	DM 129,90
Wing Commander II und Ultima 6	
Tolle Spiele mit Supersound	DM 89,90

## NUR FÜR ERWACHSENE

Physical Therapie	DM 99,90
610 MB Bilder und Animationen	
Seedy ROM Six Pack	

2000 GIF Bilder-140 Animationen  
(6 CDs in einem Paket) DM 379,90

Seedy 7th Heaven  
3500 Bilder DM 109,90

Seedy ROM Movie Disk Vol.1  
über 80 Minuten Full Motion,  
farbige Videos mit Stereo Sound, läuft  
unter Windows DM 99,90

Visual Fantasies  
460 MB Bilder (2.600 GIF Bilder) DM 79,90

Ecstasy HOT Pics  
560 MB GIF Bilder, 330 Animationen DM 109,90

Visual Hot Girls  
450 MB GIF Bilder der  
schönsten Girls dieser Welt DM 79,90

Woman of Venus  
Tolle Modelle in aufregenden Badeanzügen und  
Bikinis der Firma Venus DM 79,90

Moving Fantasies  
49°.FLI- und 145°.GL Animationen DM 99,90

Total Fantasies  
650 MB, Bilder und Animationen DM 99,90

## TRIPLE ACTION CDs

Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat  
Flashy cars/Hammer Boy DM 39,95

Triple Action Vol.2  
Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix DM 39,95

Triple Action Vol.3  
Titus the fox/Thargan/Ghostbusters DM 39,95

Triple Action Vol.4  
Blues Brothers/Satan/Maya DM 39,95

Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3  
Battletech 1/Grand prix master DM 39,95

## HITS FOR SIX CDs

Hit for Six Vol.1 F-19 Stealth Fighter/Titus the  
fox/Grand prix master/Satan/Chicago

90°/Stargoose DM 79,95

Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2 /Blues  
Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/  
Hotshot/Eye of Horus DM 79,95

Hit for Six Vol.3 Gunship/Crazy Cars  
3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos  
Starray DM 79,95

Hit for Six Vol.4 M1 Tank Platoon/F-14  
Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis  
Penlys DM 79,95

Hit for Six Vol.5 Knights of the sky/Battletech  
2/Ghostbusters 2/Mondo's fight palace/Time  
Bandit/Flashy Cars DM 79,95

Micropose Collection  
Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick  
Dangerous/3-D Pool/Gunship DM 49,95

CD-ROM Flight Pack  
F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15  
Strike Eagle 2

F-15 Operation Desert Storm DM 79,95

Cyberworlds  
Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation  
Global Effect DM 129,95

Napoleonics  
Waterloo/Borodino/Austerlitz DM 119,95

Link Worlds Global Conquest/  
Midwinter 2/Knights of the sky DM 129,95

Covergirl Strip Poker DM 89,95

Virus Killer Professional DM 149,95

Air Warrior Flugsimulation DM 119,95

Historyline 1914-1918 DM 89,95

Burning Steel DM 88,90

Burntime DM 81,90

Day of the Tentacle DM 95,90

Fatty Bear DM 71,90

Freddy Pharkas DM 81,90

Rebel Assault (ab November) DM 88,95

Super Strike Commander  
(ab November) DM 88,90

Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!

**BESTELL-TELEFON:**

**0211-633 006**

**On-line**  
Entertainment



# Software-Hits für den PC



<b>Aces of the Pacific</b>	DM 69,95	<b>Freddy Pharkas</b>	DM 69,95	<b>On the Road</b>	DM 69,95
<b>Aces over Europe</b>	DM 84,95	<b>Global Effect</b>	DM 69,95	<b>Penthouse Hot Numbers Deluxe</b>	DM 59,95
<b>Air Warrior</b>	DM 94,95	<b>Game of Life</b>	DM 39,90	<b>Pinball Dreams</b>	DM 69,95
<b>Airbus A-320 USA Edition</b>	DM 69,90	<b>Goal!</b>	DM 69,95	<b>Pirates Gold</b>	DM 94,94
<b>Airbus A-320 Europe Edition</b>	DM 69,90	<b>Goblins 2</b>	DM 89,95	<b>Planer's Edge</b>	DM 84,95
<b>Alien Breed</b>	DM 59,95	<b>Gunship 2000</b>	DM 94,95	<b>Populous 2</b>	DM 74,95
<b>Alone in the Dark</b>	DM 89,95	<b>Gunship 2000 Scenario Disk</b>	DM 59,95	<b>Privateer</b>	DM 89,95
<b>Ambush at Sorinor</b>	DM 89,95	<b>Hattrick</b>	DM 84,95	<b>Ragnarok</b>	DM 89,95
<b>Amberstar</b>	DM 39,90	<b>Hired Guns</b>	DM 89,95	<b>Railroad Tycoon Deluxe</b>	DM 89,95
<b>Anstoß</b>	DM 69,95	<b>Hannibal</b>	DM 84,95	<b>Red Baron</b>	DM 69,95
<b>Archon Ultra</b>	DM 84,95	<b>Hattrick</b>	DM 84,95	<b>Red Baron Mission Disk 1</b>	DM 54,95
<b>Archer Maclean's Pool Billard</b>	DM 69,95	<b>Harpoon 1.2.1</b>	DM 74,95	<b>Return of the Phantom</b>	DM 94,95
<b>B-17 Flying Fortress</b>	DM 94,95	<b>Harpoon Battleset 4</b>	DM 29,95	<b>Robin Hood - Conquest of Longbow</b>	DM 69,95
<b>B-Wing (X-Wing Mission Disk 2)</b>	DM 44,95	<b>Harrier Jump Jet</b>	DM 94,95	<b>Robocod</b>	DM 69,95
<b>Ballistic Diplomacy</b>	DM 54,95	<b>Hired Guns</b>	DM 89,95	<b>Seal Team</b>	DM 84,95
<b>Bar 2-The Coshan Conspiracy</b>	DM 84,95	<b>Hook</b>	DM 84,95	<b>Shadow Caster</b>	DM 84,95
<b>Battle Chess 4000 SVGA</b>	DM 69,95	<b>Inca</b>	DM 94,95	<b>Sherlock Holmes</b>	DM 84,95
<b>Bazooka Sue</b>	DM 89,95	<b>Indiana Jones 4</b>	DM 89,95	<b>Silent Service 2</b>	DM 79,95
<b>Body Blows Galactic</b>	DM 59,95	<b>Indy Car Racing</b>	DM 84,95	<b>Silverball (PC-Flipper)</b>	DM 59,95
<b>Buck Rogers 2</b>	DM 84,95	<b>Iron Helix</b>	DM 84,95	<b>Space Quest 5</b>	DM 69,95
<b>Burning Steel</b>	DM 89,95	<b>Ishar 2 - Messengers of Doom</b>	DM 69,95	<b>Spelljammer - Pirates of Realmspace</b>	DM 84,95
<b>Burning Steel Datadisk 1</b>	DM 39,95	<b>Jimmy White Snooker</b>	DM 69,95	<b>Star Trek</b>	DM 84,95
<b>Burning Steel Datadisk 2</b>	DM 39,95	<b>Jurassic Park (Dino Park)</b>	DM 69,95	<b>Starlord</b>	DM 94,95
<b>Burntime</b>	DM 84,95	<b>Kasparovs Gambit</b>	DM 84,95	<b>Streetfighter 2</b>	DM 64,95
<b>Campaign</b>	DM 84,85	<b>KGB</b>	DM 69,95	<b>Strike Commander</b>	DM 89,95
<b>Chess Maniac 5 Billion and 1</b>	DM 95,95	<b>Kingmaker</b>	DM 69,95	<b>Strike Commander (Tactical Operations 1)</b>	DM 44,95
<b>Christoph Kolumbus</b>	DM 84,95	<b>Kings Quest 6</b>	DM 84,95	<b>Strike Commander Speech Pack</b>	DM 39,95
<b>Civilization</b>	DM 94,95	<b>Krusty's Fun House (Simpsons)</b>	DM 59,95	<b>Striker</b>	DM 69,95
<b>Comanche - Operation White L.</b>	DM 89,95	<b>Lands of Lore - The Throne of Chaos</b>	DM 69,95	<b>Subwar 2050</b>	DM 94,95
<b>Comanche Mission Disk 1</b>	DM 54,95	<b>Legend of Kyrandia</b>	DM 74,95	<b>Super Strike Commander</b>	DM 89,95
<b>CyberRoca</b>	DM 84,95	<b>Leisure Suit Larry 6</b>	DM 84,95	<b>Syndicate</b>	DM 84,95
<b>Das Schwarze Auge</b>	DM 84,95	<b>Lemmings 2 - The Tribes</b>	DM 84,94	<b>Terminator 2 - Chess Wars</b>	DM 69,95
<b>Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)</b>	DM 89,95	<b>Links 386 PRO</b>	DM 94,95	<b>T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)</b>	DM 89,95
<b>Der Patrizier</b>	DM 84,95	<b>Lollypop</b>	DM 74,95	<b>The Last Vikings</b>	DM 84,95
<b>Der Schatz im Silbersee (Karl May)</b>	DM 89,95	<b>Lord of the Rings 2</b>	DM 69,95	<b>Traders</b>	DM 39,90
<b>Die Schöne und das Biest</b>	DM 84,95	<b>Lost in Time</b>	DM 89,95	<b>Tornado</b>	DM 84,95
<b>Die Siedler</b>	DM 84,95	<b>Luther Matthäus Fußball</b>	DM 69,95	<b>Turrican 2</b>	DM 69,95
<b>Dogfight</b>	DM 94,95	<b>Mad News</b>	DM 84,95	<b>Twilight 2000</b>	DM 89,95
<b>Dracula</b>	DM 84,95	<b>Mario wird vermisst</b>	DM 74,95	<b>Ultima 7 - Die Schwarze Pforte</b>	DM 84,95
<b>Dune 2 - Battle for Arrakis</b>	DM 69,95	<b>Microcosm</b>	DM 89,95	<b>Ultima 8 - Pagan</b>	DM 89,95
<b>Dynatech</b>	DM 69,95	<b>Might &amp; Magic 5 - Dark Side of Xen</b>	DM 89,95	<b>Ultima 8 - Pagan Speech Pack</b>	DM 44,95
<b>Eishockey Manager</b>	DM 84,95	<b>Mortal Kombat</b>	DM 69,95	<b>Ultima Underworld 2</b>	DM 74,95
<b>Elite 2 - Frontier</b>	DM 84,95	<b>NFL Coaches Club Football</b>	DM 84,95	<b>V for Victory 2</b>	DM 69,95
<b>Elysium</b>	DM 69,95	<b>NHL Hockey</b>	DM 84,95	<b>Veil of Darkness</b>	DM 84,95
<b>Eye of the Beholder 3</b>	DM 84,95	<b>Nick Faldo's Championship Golf</b>	DM 89,95	<b>Wall Street Manager</b>	DM 84,95
<b>F-117 A Nightowl 2.0</b>	DM 94,95	<b>Nigel Mansell's World Champion</b>	DM 59,95	<b>War in the Gulf</b>	DM 74,95
<b>F-15 Strike Eagle 3</b>	DM 94,95			<b>Wing Commander Academy</b>	DM 69,95
<b>F-19 Stealth Fighter</b>	DM 34,95			<b>X-Wing</b>	DM 89,95
<b>Falcon 3.0</b>	DM 94,95			<b>X-Wing Mission Disk</b>	DM 44,95
<b>Falcon 3.0 Campaign Disk</b>	DM 59,95			<b>Zeppelin - Giants of the Sky</b>	
<b>Fire and Ice</b>	DM 59,95			<b>Zool</b>	DM 59,95
<b>Flugsimulator 5.0</b>	DM 139,95				
<b>Football Manager 3</b>	DM 89,95				
<b>Forgotten Castle</b>	DM 84,95				

## On-line

### Entertainment

BESTELL-TELEFON:

0211-633 006



# AMERIKA – JETZT BIST DU DRAN!



"Syndicate"... Eines der richtungsweisenden Spiele dieses Jahrzehnts." PC Player: 89%  
 "Syndicate... Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten." Powerplay: 90%



Jetzt ist der amerikanische Kontinent von Alaska bis Argentinien außer Kontrolle geraten. Als Anführer eines Syndikats müssen Sie alles Nötige tun, um die aufständische Bevölkerung wieder auf Ihre Seite zu bringen, bevor die gegnerischen Syndikate in den dunklen und korrupten Straßen Amerikas die Macht übernehmen.

Um Ihnen bei den 21 brandneuen Missionen zu helfen, stehen Ihnen eine ganze Reihe gefährlicher Waffen und Geräte zur Verfügung, die Sie zur Unterstützung Ihrer Agenten einsetzen können.

Sie haben jetzt sogar die

Möglichkeit, Ihre Agenten als unschuldige Zivilisten zu tarnen, damit sie sich unauffällig unter das Volk mischen können, bevor sie ihre Maschinenpistolen ziehen. Oder Sie aktivieren ein Leuchtfeuer mit Zielsucheinrichtung, um Luftmächte einzuberufen, die gegnerische Gefahrenzonen ausschalten.

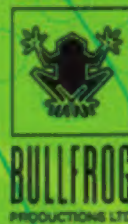
Diese komplett deutsche Zusatzdiskette enthält außerdem eine Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler mit speziellen Multiplayer-Missionen. Jetzt wird sich zeigen, wer wirklich Ihr Freund ist...

Syndicate - American Revolt™

Die Zukunft ist noch dunkler geworden.

## AMERICAN REVOLT™

SYNDICATE™ DATA DISK



Bullfrog Productions Ltd.  
 Electronic Arts sind  
 Bullfrog Productions Ltd.



Falls Sie Schwierigkeiten haben, dieses Spiel im Handel zu erwerben, wenden Sie sich bitte an EA DIREKT. Tel.: 05241/24307 Fax: 05241/24244

Vertrieb durch: Electronic Arts GmbH  
 Verlier Str. 1, 33332 Gütersloh



**SILVERBALL**  
THE FUTURE OF PINBALL  
FÜNF FANTASTISCHE TISCHE.

- |               |   |  |
|---------------|---|--|
| FANTASY       | - | KLAUEN SIE DIE SCHÄTZE DES DRACHEN         |
| BLOOD         | - | OB SIE HIER LEBEND HERAUS KOMMEN?          |
| NOVA          | - | ERFORSCHEN SIE DIE TIEFEN DES WELTALLS     |
| SNOOKER CHAMP | - | SPIELEN SIE EINE GEMÜTLICHE RUNDE SNOOKER  |
| ODYSSEY       | - | BEGLEITEN SIE ODYSSEUS AUF SEINER IRRFABRT |

SPIELSPASS 90%

89,95 DM

ERHÄLTICH BEI TRANSTECH ODER KARSTADT

GIGANTEN PACK  
SILVERBALL UND ULTRA SOUND  
ZUSAMMEN

449,- DM

SILVERBALL UNTERSTÜTZT:  
SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, ULTRA SOUND

BESTELLEN SIE DIREKT BEI UNS:

**TRANSTECH**

TRANS-TECH  
TELEKOMMUNIKATIONSSYSTEME  
VERTRIEBSGESELLSCHAFT MBH

GRISSETSTRASSE 11  
74182 OBERSULM  
TELEFON 0 71 30 / 66 64  
TELEFAX 0 71 30 / 91 20  
TELEX 728 262 TRANS D



Advanced

**GRAVIS**

Computer Technology Ltd.

IDEALE HÄNDLERBETREUUNG  
(LIEFERUNG FREI HAUS)

